平成３年７月１日発行（毎月1回1日発行） 第６巻第７号通巻第59号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

月刊 GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
ゲーメスト

July. 1991 No.59

7

500 yen



大特集

ストリートファイターII

四天王完全攻略!!
ボーナス面攻略付きだ!

&

究極の面白ショット
熱望に応えて投稿イラスト大掲載!!

コナミゲーム
独占大スクープ
レーシングビート
ヴィマナ
ゴットン

ブラックハート
ランパート
サンダーゾーン
ベルリンの壁/クラッチヒッター
とってもE雀/SRMT
ワンダー3

激烈! 爆発! 大攻略!
ラッドモビール
ASO II
ウルトラマン
ガンフォース
ローリングサンダー2
パロディウスだ!

ゲームつくろうぜ④ GOD鈴木
コンティニューBURI・BARI
S.S.T.フォーミュラーツアー開始



キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

氷のように、判断しろ。
炎のように、打ち負かせ。
知性とパワーで、優勝だ！

グリーンもまぶしい鮮烈映像。臨場感
たっぷりのゴルフゲームのチャンプ登場！

今までのゴルフゲームでは、味わえなかった
リアルな興奮。充実の手応え。グリーンに
吸い込まれるように、キミはプレイをスタートさせる。
風を、芝を、味方につけろ。アクシデントを
切り抜けて、命の炎を燃やしてくれ。
必要なのは、冴えた知性と、パワー＆テクニック。
チャンプの座の定員は、いつでもたった1名だ。
僕らは、もう、遊びのゴルフじゃ、物足りない。
ギャラリーに、感動の嵐を、さあ、巻き起こせ。







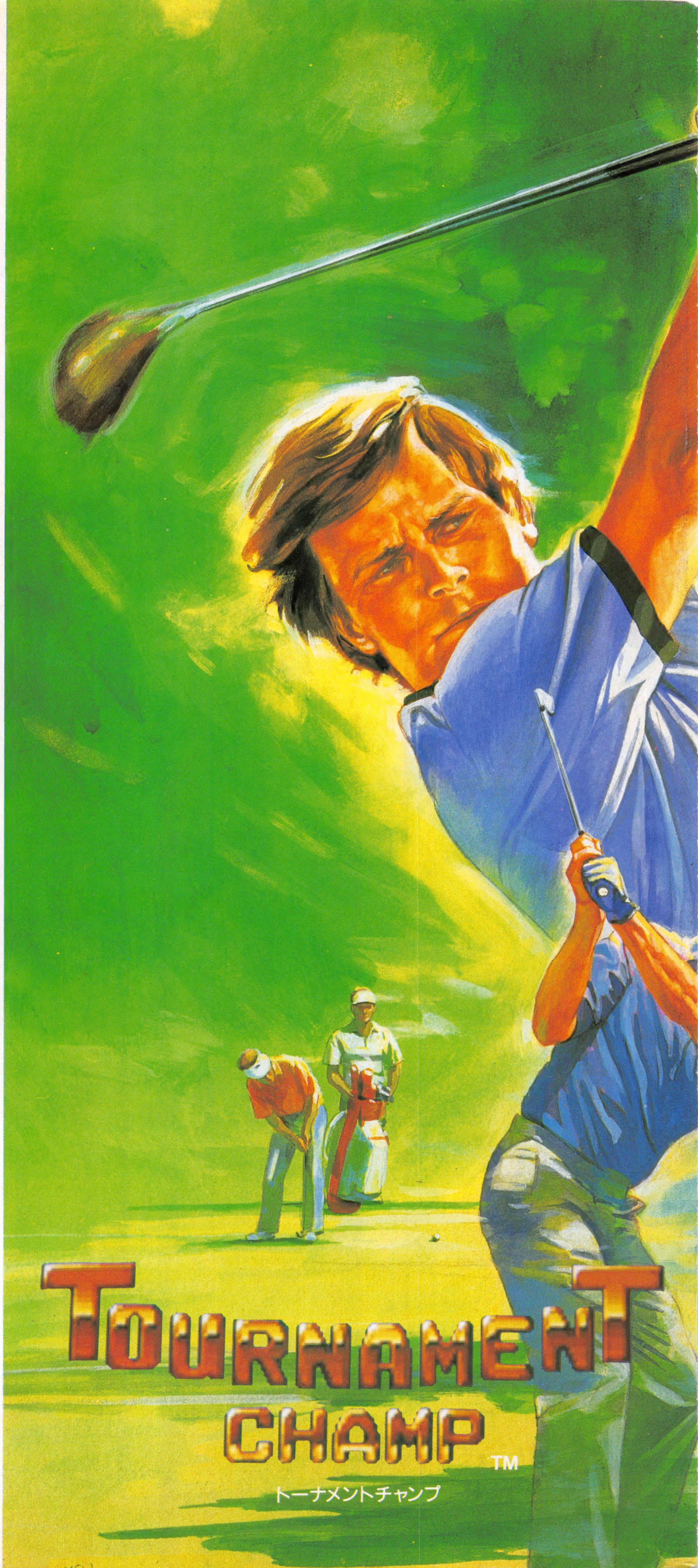






全18ホール。1P、2P、途中参加も可能のゴルフゲームです。2P時にはストロークプレイ、マッチプレイの選択もできます。●1Pストロークプレイ：1Pオンリーでゲームを進行。1クレジットでプレイ●2Pストロークプレイ：1P、2Pの2人でコースを進み、2クレジット必要●1Pv.s.2Pの2人でマッチプレイ可能：1クレジット。3ホールが終わると終了。ただし、コンティニューしつづけた場合は、3ホールずつ、18ホールまで進める●ストロークプレイの場合のみ、パー、バーディーなどを取ると保証ホールが延長。ニアピン、ドラコン賞もあり●練習、クラブ、ヒットポイント(ボールを打つ位置)の選択あり。ドローやフェイドボール、バックスイングの選択も可能、決定後にはロックができる●トラックボールを回転させて、パワーアップをはかれ●風の強さや方向、障害物に注意●各ホールとも開始前にホールについての説明あり。

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-3222-4888





タイトル画面。

走るだけじゃない!!
熱いピットワークも待っている!!

レーシングビート

©TAITO CORP.

ゲームもさることながら、一番インパクトがあったのはエンジン音。V12というだけあって気分は最高！4つのコースでぶっちぎりだ！



ゲームオーバーになるとピットのシャッターが…。

通信可能だよ

1人でもできるが、やはりレースは相手がいてこそ盛り上がるというもの。ぜひ2人以上(4人まで)で遊んでほしいね。

1人でやるときは、マシンのTOPスピードは350㎞/hを超えたところ。2人以上でやった場合、2位以下の車のTOPスピードは370㎞/hを超える。このことによって1位の車を追いまわし、プレッシャーをかけることが可能になる。

ピット作業もある

ゲームで使用するマシンは、タイヤに無理をかけると減ってくる。これは画面右下にあるタイヤの絵で、上から青い部分が増えていくことでわかる。

青い部分が増えれば増えるほどグリップを失う。

ここで5周する中で、タイヤ交換するタイミングがポイントとなってくる。

2周目でするか、もっともたせて4周目でするか、それとも走りきるか、レースの組み立てもゲームに大きく関係してくる。

タイヤ交換でピットに入るときは、画面右側に、「ピットに入れ」と指示がでる。このとき、シフトレバーについているボタンを押すとオートでピットに入れる。あとはタイヤ交換。交換を速くするためにスタートボタンを連打すると速くなる。君は4秒前半出せるかな。

交換が終わればピットアウト。ローで発進、コースへもどる。



さあタイヤ交換だ。



スタートボタンを連打し、急げ！



タイヤ交換完了！火花をちらしてGO!!

V12マシンの操作方法だ

ハンドルにアクセル、ブレーキ。右側にはピットインボタンのついたハイ、ローのシフトレバー。ピット作業を速くさせるスタートボタン。

これらから、このゲームのレースを展開する。

基本的なテクニック

スローインファーストアウト。これが基本。とにかくタイヤに負担をかけないようにする。青い部分が半分になると、かなり滑りやすく、スピンしやすくなる。

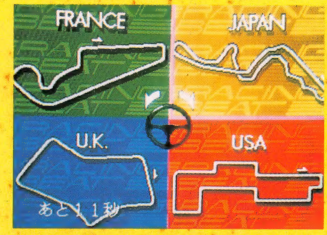


タイヤのグリップが限界に達するとこうなる。

ハンドルは切り過ぎず、アウト＝イン＝アウトで抜けていこう。

コースは4つから選ぶ

このゲームには、イギリス、フランス、日本、アメリカと4つのコースがあり、コイン投入後、コースをセレクトする。



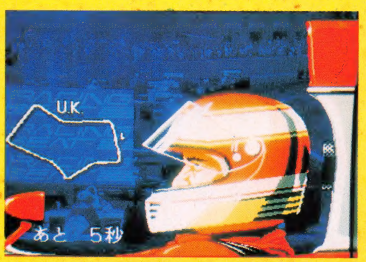
4つのコースから選択する。

多人数でプレイするときは、先に決めたものが勝ち。

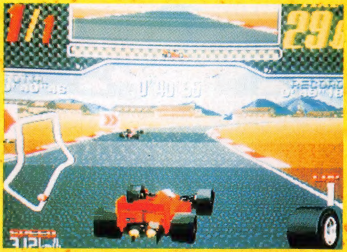
イギリス

高速サーキットである。中盤にある2つのコーナー以外は、かるくアクセルOFFで抜けることができる。問題の2つのコーナーは、かなり前でエンジンブレーキをかけるか、ポンとブレーキをかけるかして入っていく。

あとは、いかにスピードを落とさないようにしていくかである。



イギリス。


ちょっときつめのコーナーの1つ目。

フランス

前半は高速、後半はテクニカルなコース。

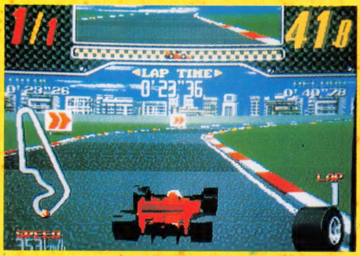
前半の高速型の部分では立ち上がり重視。コーナーの抜け方で大きくTOPスピードが変わってくる。

後半の連続するコーナーのところは、コースを覚えることがポイント。次のコーナーに入りやすいようにラインを取ること。

コーナーでは敵車も出てくるので、早く見つけることが事故を防ぐことにもなる。



フランス。



ここからコーナーが連続する。

日本

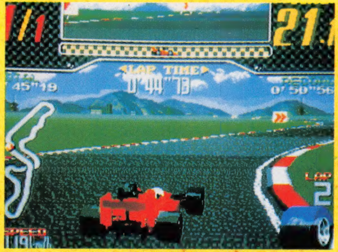
もうコースのほうは有名どころだから、ここでプレイする人が多いだろう。

全体的にテクニカルなコースなので、全開で走りきるのではなく、しっかりアクセルワークをし、コーナーを攻めること。

タイヤに無理をさせないよう、強引に走らないように。ちなみにヘアピンは200km／hオーバーで抜けられる。



日本。



シケイン。200km／h以上でいこう。

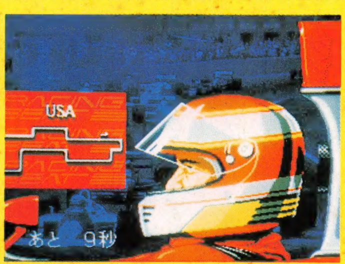
アメリカ

マップを見ると直角カーブが多いことに気がつくだろう。

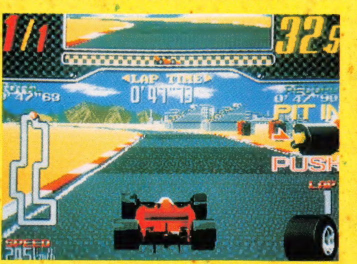
きちんとインを攻めないとコースアウトしてしまう。

でもどのコーナーも同じなので1つ覚えてしまえば、あとは、左右の違いぐらいになる。

初心者はここがいいかもしれない。



アメリカ。



最後のところ、連続するがそれほどでもない。



こんなところを全開で走れたりする。

コースレコードを狙え

ネーミングするには、コースレコードを出さなければならない(当然完走してだ)。

レコードのほかに、トータルも出るが、やはりレコードを狙いたいところ。

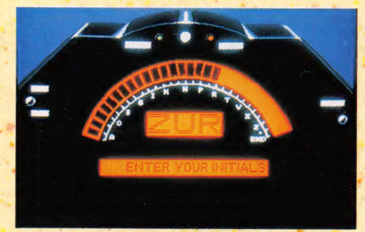
優勝すると…

優勝すると、自分の走ったシーンをリプレイされる。リプレイされるところは決まってないので、スピンするところがでることも。



5周完走、そして優勝！

このときの絵は、真上から始まり、少し後ろからの絵となる。



これがネーミング。タコメーターがいいね。

レース感覚を味わえるこのゲームは、いかがかな。

(ずる)



優勝すると、これが見られる。



そしてリプレイ(自分の走り)され、各周のタイムが表示される。



これぞ東亜の縦スクロールシューティングだ!

VIMANA ヴィマナ

©東亜プラン

お待ちどうさまでした。東亜のシューティングの登場だ！ 難度的には、タツジンレベル(ビジュアルもだったりして)でやりやすい。ちょっと個性が足らないのがおしいかな。

蘇れ!!ヴィマナ

――かつて栄華を極めたこの星は、悪の狂気と破滅の影に蝕まれていた。

いまやわずかに残された正義の民は、ついに最後の審判を下した。

神殿に眠る聖なる戦闘機〈ヴィマナ〉が蘇るときが来たのだ。

ゆけヴィマナよ！ふたたびこの星に平和を取りもどすために！

連射ばかりじゃない

今やシューティングと言えば東亜だよね。

撃って撃って撃ちまくり、敵を倒すシューティングゲームでしか味わえない快感。

その快感をいつも体験させてくれる東亜のシューティングの登場だ。その名も〈ヴィマナ〉。

東亜のシューティングは、いつも個性のある自機で、ゲームを展開してきた。

今回もそれにもれず、まったく別の攻撃方法をしている。

最近流行の武器チェンジはないものの、連射装置に頼りすぎるこのごろのプレイヤー対策のためか、ショットボタンを押しつづけるとパワーがたまり、離すと広範囲に弾が撃てる装備がついている。

この攻撃を有効にさせるために、弱いザコを上から右から左からと、バラバラに出現させ使わせようとしている。

また個性ではショットに負けないのがボンバーだ。

このゲームで使われるボンバーは、サークルボムと呼ばれ、使用すると自機の周りに8つ弾がまわり、画面上にいる敵をサーチし破壊する。

自機のスピードアップがないので、バラバラと弾をバラまかれたときや、堅い敵がいくつも出現し、対応できなくなったときなどに使える。

またすぐ効くので死ぬと思った瞬間に使えば助かることもある。

プレイをしてみた感想としては、最近の東亜のシューティングは、一般客にもできるようにしているのか、難度を比較的低くしているよう。

それなりに腕のあるプレイヤーならすぐ1周してしまうだろう。

連続獲得でボーナスアップ

8方向レバー1本に2ボタン。ボタン2つでショットとサークルボムを操る。

ショットは、パワーアップアイテムを取ることによって5段階パワーアップできる。

前にも触れたが、ショットボタンを押している時間で自機の周りにパワーがたまり、離すと広範囲に弾を撃つことができる。

サークルボムは前述のとおりで、自機の周りをまわり、敵をサーチし破壊する。

スピードアップはない。

ボーナスは1000点からスタートし、取りつづけるとプレートの表示が9900点までアップする。ここまで死なずにいければだが。

まれに1UPのアイテムがでる。



ショットパワーが最弱のとき、連射すると、こんな感じになる

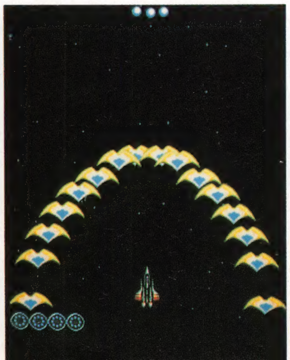


最弱時にパワーをためて（フルにためる）撃つとこんな感じ。

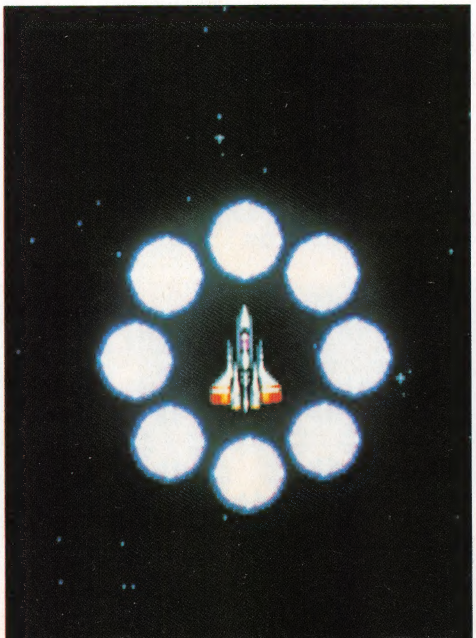


フルパワーアップ時に連射をすると、パワフルな弾がでるでる。

フルパワー時にフルにためて撃つと、ドーン！ す、すごいぜ！



ショットのパワーアップは、徐々にショットの幅が広がっていくもの。1つの弾が5段階に大きくなると思ってくれればいいと思う。(ずるずる)



今回の東亜のボンバー。敵がいないときはこんな感じでまわっている。



敵が現れると敵をサーチしてとんでいく。けっこう攻撃力がある。

お待たせVIMANA東亜のタテシュー

ROUND1



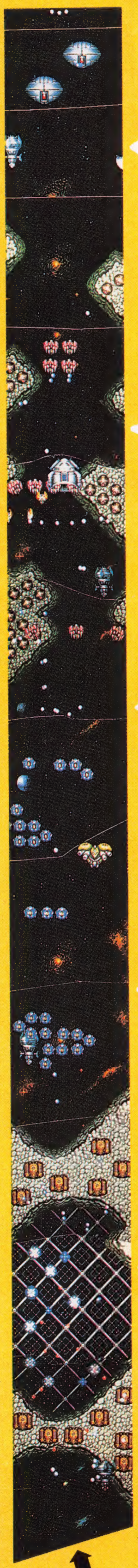
中ボス。近くにいるとばらまく弾をよけられない。側面から撃ち込む。レーザーにも注意だ。

この辺はためて撃っていくほうが楽だと思う。

またかたいのが2匹。速攻で撃ち込み倒そう。

ちょっとかたいのが2匹。連射して倒そう。

始まってしばらくは、ためて撃って進もう。



ボス。撃ち込むこととよけるだけ。大丈夫？

かたい敵はとにかく速攻でやっつけること。

敵が中を通ると大きくすることができるやつ。

両側から速い敵が出る。ここは連射で対応だ。

パワーアップしてればため撃ちで押していく。

(START)

ROUND2



かたい敵をさっさと倒さないと、どんどん誘導弾が増えていくので、速攻で倒さないとね。

クレーターからの敵を撃ち、弾をよけていく。

誘導弾に気をつけながらかたい敵を撃ち込む。

地上物に気をつけ、レーザーを壊しにいこう。

ため撃ちでザコを一掃しながら進んでいく。



早くボスを倒すと「T」と「O」と「A」と並ぶ地上の敵が出現する。特別な意味はない。

ボスの中に入って撃ち込む。両端なら大丈夫。

ドドーッと崩れたかと思うとボ、ボスが出現。

連射ができれば、青いのを中心に攻撃する。

青いかたい敵は、ほっとくと敵を作っちまう。

(START)

ROUND3



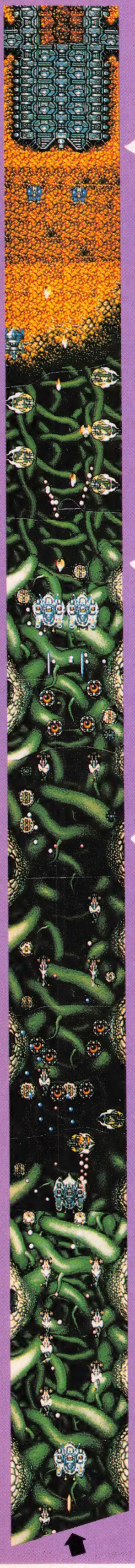
めちゃくちゃ弾をばらまくかたい敵。少し横にずれて連射で倒す。危ない時はボンバーだ。

地中からレーザーをはく敵。正面にまわるな。

地上の中でうごめく敵。ため撃ちで一掃する。

とにかくザコと合体させないように速攻で。

このかたい敵、ザコを集めすごい攻撃をする。



引き込まれるのを耐えながら左右と、中央が急所のボスへ。速攻で両側を壊せば楽勝だ。

地中からは、またもレーザーをはくザコたち。

かたいのが2匹横並びで出現。ボンバー使用。

両側から目玉のようなザコがどわーっと出現。

下から泳いで上へいく敵がでる。覚えとこう。

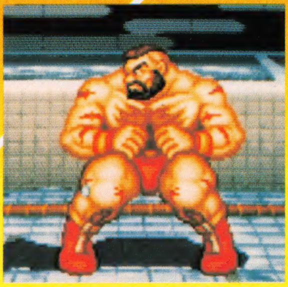
(START)

トファイターII

©CAPCOM

石井ぜんじ







最新パターン特集

今、このパターンがトレンド!!

今年一番の人気ゲームの呼び声高いストリートファイターII。
今回は最新トレンドパターン&お笑い技のカラーページ。そして四天王の攻略と盛りだくさんのストII大特集だ〜〜〜!!

今回は、最新のパターンと笑えるパターン、技をまとめて特集してみた。いずれ劣らぬパターンなので、ぜひ一度ゲームセンターで試してみよう。

春麗VSベガ 百裂パターン

ベガに対して最もパーフェクトを取りやすいパターンがこれだ。

まず画面の端に行って、小キックを出しながらジャンプする。そして空中で小キックボタンを連打、着地と同時に百裂キックを出す。



空中で小キックを連打、着地と同時に百裂キックを出す。

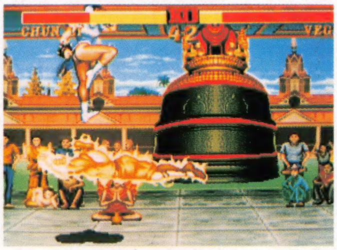
すると、ベガは百裂キックをガードし、少し待っていると必ず跳びげりをしてくる。そこを垂直ジャンプで大パンチか大キック。これを繰り返すのだ。

ベガをできるだけひきつけて、必ず百裂キックをガードさせる（反応させる）のがコツだ。連射能力も問われるぞ。

また、ベガがローリングアタックをしてきたら、垂直ジャンプからの乗っかり（中キックでレバーを下に入れる）で確実に返せる。これも覚えておこう。



ベガが百裂に反応したら、必ず跳んでくる。そこを垂直大パンチで返り討ちだ。



乗っかりでローリングアタックも楽勝。

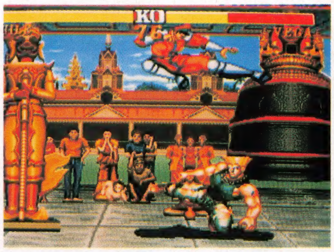
ガイルVSベガ 振り向きサマーソルトパターン

ガイルのベガに対するパターンが少し進化したので報告しよう。

ガイルが画面の中央にいることが条件。ベガが近づいてきたら、できるだけひきつけてからしゃがんだ状態で中キックを出す。すると、ベガは垂直ジャンプでキックを出すか、跳びこえようとする。

垂直ジャンプしたら、そのままサマーソルト。しかし、跳びこえようとしてきたときもサマーソルトが当てられる。ベガが跳びこえようとしたら、すぐにサマーソルトを打たず、跳びこえて後ろに着地寸前に小のサマーソルトが当てられるのだ。着地寸前まで粘ると、ガイルが勝手に後ろに振り向いてくれる。

ベガをできるだけひきつけてとばすのと、画面の中央にいるのが条件だ。



画面中央で、できるだけベガをひきつけて中の足払い。



跳びこして着地寸前のベガにサマーソルトをおみまいする。

ダルシムVSガイル ヨガファイヤーパターン

ダルシムは手足が長く、当たり判定を自由に変えられるので、これを利用して敵を踊らせることができる、これもそんなパターンだ。



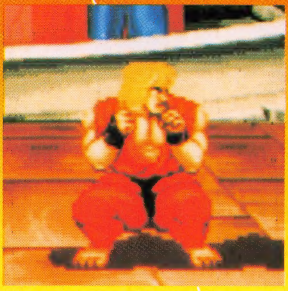
後ろにジャンプで逃げながら大パンチ。パンチに反応させる。



サマーソルトを空振りしたところをヨガファイヤー。



人気絶超!! ストリー




まず、斜め後ろにジャンプして大パンチを出す。すると、ガイルは近くに敵がジャンプしてきたと思い、サマーソルトを空振りするのだ。

そこで、待ってましたとばかりヨガファイヤー。ガイルは空中にいるのでガードできず、燃えてくれるぞ（大パンチなども決まる）。とにかく変なパターンだ。

リュウ・ケン VS バルログ 波動拳パターン

これは実用的というより大道芸だ。

まず、バルログを足払いで転がす。三角跳びをしてきたときがやりやすい。



まわ〜るまわ〜るバルログ。画面の端まで跳んでいけ。

バルログがひっくり返ったら、できるだけ早く小の波動拳を出す。すると、バルログはバック転でかわそうとする。

そこを追いかけていくと、ちょうどスピードがピッタリなので、バルログはバック転しつづける。2、3回バック転して波動拳に当たることもあるし、画面の端から端までバック転してかわされることもあるのだ。

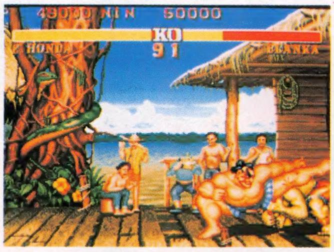


E・本田 VS ブランカ 投げパターン

本田も、春麗のようなゴリ押し投げパターンが存在する。

まず、直接投げたり、ボディープレスからの投げでブランカを転がす。そうしたら、しゃがんで小キックを出し、その直後に投げるのだ。ブランカが本田を跳びこしてかわしたら、着地点で投げられる。

このパターンは、ガイル、バイソンなどにも有効だ。また、本田のほかにザンギエフ、ガイル、リュウ・ケンでもしゃがみ小パンチから投げのゴリ押しパターンができるのだ。



起き上がるところをしゃがんで小キック。



ガードしたら、すかさず投げ。ゴリ押し完成。

▼意味なしお笑い技特集！

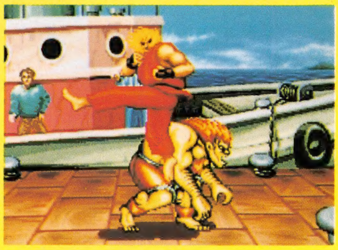
ストリートファイターIIの意味なしお笑い技を集めてみたぞ。

まずはリュウ・ケン。ボーナスステージの3つ目のドラム缶のステージでできる。ドラム缶の上に乗って、大のしゃがみげりをすると下のドラム缶がなぜか壊れるぞ。それだけだけど。

次はブランカ。リュウ・ケンが竜巻旋風脚をしてきたら、歩いてみよう。なぜか竜巻旋風脚の下を歩いてくれるぞ。

今度はダルシム。ベガがローリングアタックしてきたら、大のスライディングで下をくぐり抜けることができる。熱い技だ。

春麗はサガットを跳びこえて、アッパーカットを打たせて投げるパターンがある。しかし、この時投げずに跳び越えるとサガットはまたアッパーカットを打つ。アッパーカット1ラウンド40回打たせるのを目標にしよう。この技は、"なわ跳び"と言われている（超意味なし）。



ふっ。人生はすれ違いさ。



ダルシム、熱い。タイミングがシビア。



※キャラ別攻略は9ページに続く!!

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

7 No.59 July 1991

さて、㋘屋では編集部員パワー炸裂！ぜんじ編集長をはじめとする6人で難解な質問を大攻略したのだ!! また、各人担当の攻略ビデオの解説も好評のうちに終わり、お客の皆さんもいろんな裏話を聞けたようです。こういったイベントは今後、どんどん増えるので期待してくれ!!



大特集——ストリートファイターII

四天王完全攻略!!

ボーナス面攻略付きだ!

ニューゲームチャンプ

激烈! 爆発! 大攻略!

広告掲載ページご案内

ゲーメスト7月号

ストリートファイターII ©カプコン

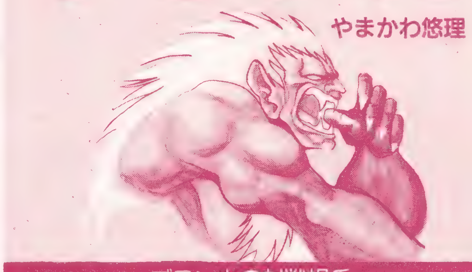
四天王完全攻略

ボーナス面も攻略、これでスコアアップだ!!

宙を飛んだり電気を発する彼も人間だ。今、彼の過去の秘密が明らかになる!?

ブランカ

やまかわ悠理



ブランカの対戦相手

パターン①	ダルシム→春麗→ザンギエフ→ケン→本田→ガイル→リュウ
パターン②	リュウ→ガイル→本田→ケン→ザンギエフ→春麗→ダルシム
パターン③	春麗→リュウ→ザンギエフ→ガイル→ダルシム→本田→ケン
パターン④	ケン→本田→ダルシム→ガイル→ザンギエフ→リュウ→春麗

比較的楽なのは③のパターン。①のリュウ、③のダルシムは少し怖い。④の春麗も一気に攻められるとやっかいだ。

前号の補足

リュウ・ケンの昇龍拳の落ちてくるときはひざげり(中)でも可能。

春麗は、画面の端に追いつめれば跳びげりでガンガン攻めることができる。

そのほか、前半で出てきた場合は斜め跳びげり↓頭突きor ひざげりが入りやすい。ただ、リュウ・ケンは足払いか昇龍拳、ダルシム・ザンギエフは投げられることもある。

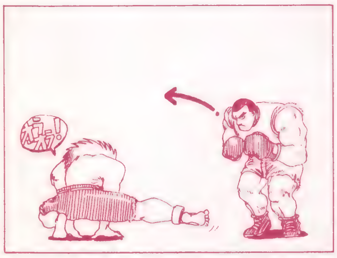
でも決まれば速攻で倒すことができるぞ。

四天王攻略

VS M・バイソン



中の足払いでジャンプさせて、持ち上げパンチでダメージを与える黄金パターンが通じる。持ち上げパンチ以外にも、1回転キックやローリングアタックも入る。余裕のある人はローリングアタックでウケを狙おう。



中の足払いでバイソンを跳ばせる。



すかさず立ちあがり持ち上げパンチ。サガットも同じパターンが通じる。

なお、バイソンが猛ラッシュをかけてきたら、あわてずさわがずガードに徹して反撃のチャンスを待つべし。

VS バルログ



基本的に体力を減らすのは、バルログが三角跳びをしてきたとき。三角跳びできたら、すかさずこちらも上にジャンプして跳びげりをする。

バルログが間合いをとってスライディングや前転からの爪攻撃を狙っているのならば、こちらに突っ込んでくるタイミングに合わせて上跳びげり。投げを狙っているようなら



スライディングに跳びげりを当てる。前兆を知っていれば楽。

(こちらに向かって歩いてくる)、中の足払いでこさせないようにするが、その場から跳びげりをしてくることもあるので、しっかりガードしてすかさず中の足払いで防ぐ。

金網からの攻撃は間合いをかなり開けて斜め跳びげり。自信がない人はローリングアタックで逃げることも可能。

VS サガット



バイソンと同じく、中の足払いで跳ばせて持ち上げパンチが当たる。ただし、持ち上げパンチを出すタイミングは早めでないとひざげりをくらうので注意。1回転キックとローリングアタックは当たらないぞ。また、上跳びげりをしてきたときは間合いによってはガードが必要。

これとは別のパターンで、スタートと同時に前方ジャンプから跳びげり or 大パンチ↓頭突き or ひざげりというやり方もある。倒すのは早いが、アッパーカットなどで逆に反撃をくらうこともある。どちらかというと前者のほうが無難だ。

VS ベガ



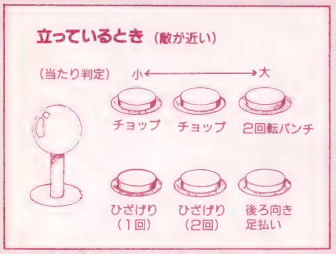
連射に自信のある人は電撃パターンがいい。とにかく小パンチを連打しながらジャンプで突っ込む。着地と同時に電撃が出るが、このときにベガが跳びげりをしてきてくれたらしめたもの。電撃が入る。

1回電撃が入ったら再び斜めジャンプして空中で小パンチを連打。ベガとの間合いをつめて着地と同時に電撃を出す。すると、ベガはローリングアタックをしようとしてく

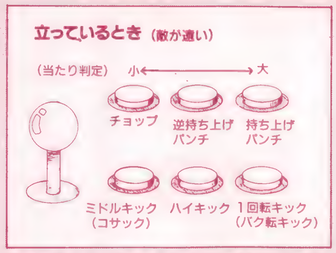
ブランカ自由自在

―これでブランカはキミの思うがままだ!―

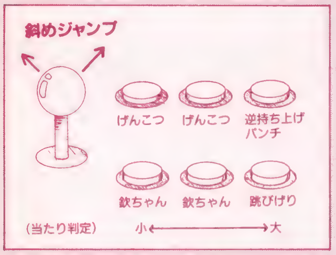
※レバー操作はすべて対戦相手が右側に位置したときのものです。対戦相手が左側に位置したときは左右のレバー操作は逆になります。



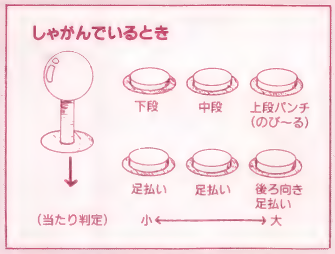
ひざげり2回はかなり有効。2回転パンチは気絶しているときに。



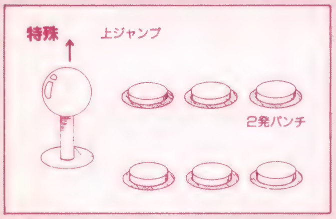
1回転キックと持ち上げパンチはよく使う。ミドルキックはウケ狙いに。



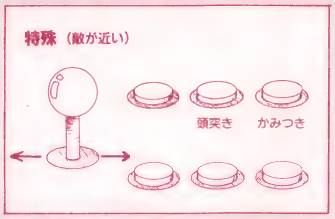
やはり跳びげりと欽ちゃんキックにつきる。これだけでほとんどの敵を勝ち抜ける。



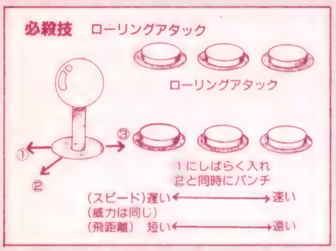
上段パンチは見た目より当たり判定が小さい。中の足払いは敵を飛ばすときに。



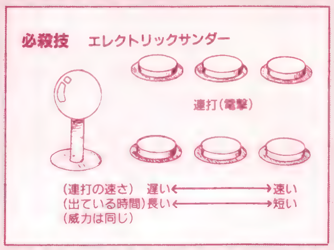
必殺技という割には返し技をよくくらう。使う場面は少ない。



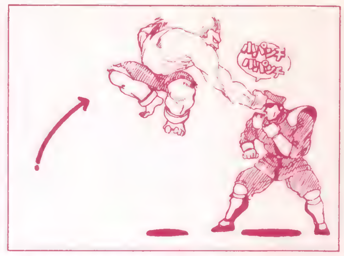
大の電撃は出しにくい割にむくわれない。やはり小が一番いい。



すごーくマイナー。はっきりいって使い道がないような気がする。

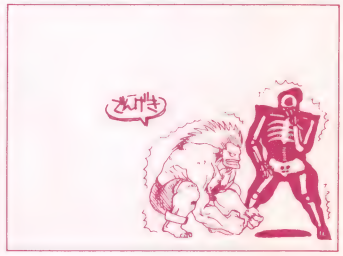


頭突きはぜひとも使いこなしたい。かみつきは対ケンのウケ狙いに。



小パンチの連打で突っ込む。

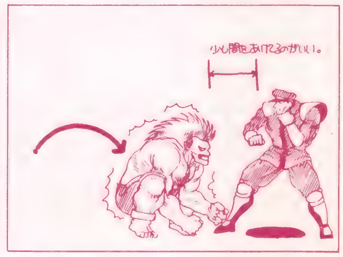
る。しかし、ローリングアタックはローリングを始めた直後は無防備なので、うまく再び電撃にはまってくれる。こ



ベガが感電したらもう勝ったも同然。

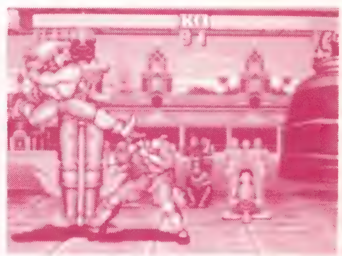
の繰り返しだ。

あまりベガとの間合いが近過ぎると、ベガが立ち上がった瞬間にガードすることが多い。間合いに注意しよう。ガードされたり跳んでしまった場合はすぐに電撃をやめること。



倒れているベガの近くまで行く。密着しないのがポイント。

連射が遅い人は画面の端に行ってジャンプしながら中キック（欽ちゃんキック）をしよう。ベガが跳びげりできたときに、ジャンプするのが遅れるとくらうので注意。ジャンプのタイミングを合わせないといけない。



再び登場、欽ちゃんキック。意外とベガに通じる。

欽ちゃんキックで突っ込んで、電撃パターンにはめるのも有効な方法だ。ベガにガードされてもいいからキックを当てたらパンチの連打を開始すればいい。

まとめ

先月でも書いたが、とにかく跳びげりが強い。その気になれば、中キックだけでも勝ち抜ける。パンチを組みこめば完璧だ。

ボーナス面攻略

車

まず左側を壊すが、中パンチを電撃が出ないタイミングで連打する。5～6回で左側は壊れる。

そして2回ジャンプして右側へ行き、車から降りたら小・中パンチを連打して電撃を出す。電撃が出たら中・大パンチを連打する。

これで23秒残しは確実。左側を壊すときと電撃を早めに出せれば24秒も可能。

タル

楽をするなら座標を合わせて小・中パンチの連打だけ。しかし、これだとたまに逃がすこともある。

普通にやるなら中キックが一番。ひざげりは2回当たるので、はじけても壊せる。

ドラム缶

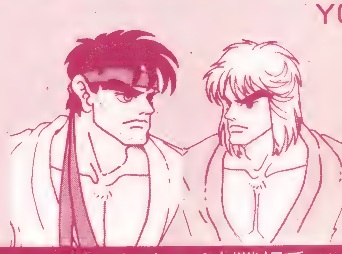
電撃を出さないように中パンチを連打して、左側の2つを壊す。そして上を除く3つも中パンチで壊す。残る1つは上から落ちてくるが、はじき飛ばされなければ33秒は残る。最悪でも20秒台後半は残るだろう。



小技も使えるオールラウンドプレイヤー

リュウ&ケン

YOU.A



リュウ・ケンの対戦相手

パターン①	春麗→ブランカ→ザンギエフ→ガイル→ダルシム→本田→ケン(リュウ)
パターン②	ケン(リュウ)→本田→ダルシム→ガイル→ザンギエフ→ブランカ→春麗
パターン③	ダルシム→春麗→ザンギエフ→ケン(リュウ)→本田→ガイル→ブランカ
パターン④	ブランカ→ガイル→本田→ケン(リュウ)→ザンギエフ→春麗→ダルシム

強敵ブランカ、ダルシムが6〜7人目に登場するパターンは難しい。その点ではパターン①が比較的楽だろう。

前号の補足

リュウ・ケンは小の足払いを素早く連打できるのを利用して、敵が起き上がった直後に投げてしまう技がある。

まず、敵を大の足払いなどでひっくり返し、起き上がる前にできるだけ近寄る。

そして、起き上がる前から小の足払いを連打しておく。敵はたいていガードするが、1〜2回ガードしたところでレバーを右下から右に入れかえ、中か大のパンチで投げてしまうというものだ。ときどき返し技をくらうこともあるが、かなり有効な技だ。

ただし、ザンギエフ、ダルシム、バルログ、ベガには逆襲されることが多いので、使わないほうがいいだろう。

ほかに、立って小キックやしゃがんで小パンチからでも、同じようなパターンができる。

VS M・バイソン



中の足払いで跳ばせて大キックかアッパーでほぼ決まり。

中の足払いはある程度離れた間合いから出しておく。バイソンが足払いに反応すると、垂直ジャンプか斜めジャンプする。斜めジャンプで跳び込んで来たら、立って大キックまたはしゃがんだまま大パンチでアッパー。

足払いは常に連射しているのではなく、バイソンが着地した直後を狙って出すと、パターンにはまりやすい。



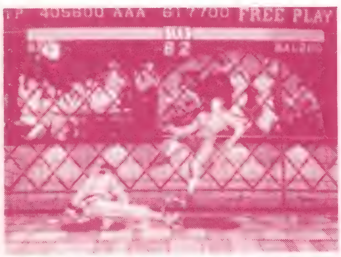
中キックでジャンプさせてアッパー。間合いが離れすぎているとくらうので注意。

VS バルログ



まず、(バルログ自身の)残り体力がおよそ半分以上のときは、バルログは三角跳びからのキックをメインに攻撃してくる。三角跳びをしてきたときはチャンスだ。跳びげりが当たらない位置でしゃがんで待ち、着地するところを狙って大の足払いを出そう。

大の足払いが決まったら、バルログはひっくり返って倒れる。そこですかさず、バルログが立ち上がった直後にキックが当たるように、斜めジャンプして跳びげりを出そう。バルログが立ち上がったときにたいていけりが入る。



三角跳びで跳んできたところを足払いでころがす。このあと連続で跳びげりを決める。

対バルログ連続パターン

- 三角跳びをしゃがんで待ち、大の足払い
- → バルログが立ち上がった直後を狙って大の跳びげり
  - → バルログがジャンプ直後に命中 → バルログはふっ飛ぶ
  - → バルログが地上にいるときに命中 → バルログはふっ飛ばない
- → レバーを右上に入れておき着地直後に再びジャンプ
  - → バルログが立ち上がった直後を狙って跳びげり
  - → ジャンプ直後にすぐ跳びげり
- → バルログに命中し、ピヨピヨ
- → 投げ

跳びげりが入ると、バルログは倒れるときと倒れないときがある。どちらの場合でも1回目の跳びげりが決まったあと、レバーを右上に入れたまま着地と同時に再び跳びげりを決める。バルログが1回目の跳びげりで倒れなかった場合は、2回目のとびげりを早めに出すこと。

ここまでパターンがピタリとはまれば、バルログはピヨピヨになっているだろう。すかさず投げだ。

さて、バルログは残りエネルギーがおよそ半分を切ると、バックドロップやスライディングで攻撃してくる。こうなると難しいので、先に足払い2〜3発分のダメージを先に与えておき、連続パターンにはめる。うまくいけば一気にK・Oできるだろう。

バルログが金網に張りついたときは、跳びかかってくるところを大の後ろジャンプキック。バルログの声と同時にジャンプすること。タイミングをつかもう。

VS サガット



対バイソン戦と似たパターンが使える。

まず、ある程度近寄って来たら中の足払いを出す。足払いがサガットにぶつかるようでは引きつけ過ぎだ。もっと離れた間合いで出すこと。



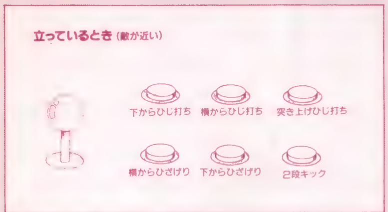
中の足払いで跳ばせて立って中キックを決める。

サガットが足払いに反応し、ジャンプひざげりで突っ込んで来たら、すぐに立って中キック。立って中キック以外では逆にひざげりをくらう。

リュウ・ケン自由自在

ーこれでリュウ・ケンはキミの思うがままだ!ー

※レバー操作はすべて対戦相手が右側に位置したときのものです。対戦相手が左側に位置したときは左右のレバー操作は逆になります。



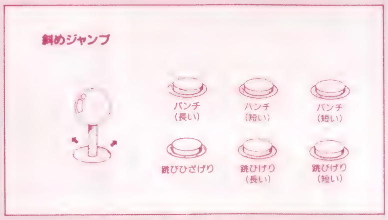
2段キックはボーナスステージで多用する。



敵の跳びげりには回しげりで返すのがパターンだ。



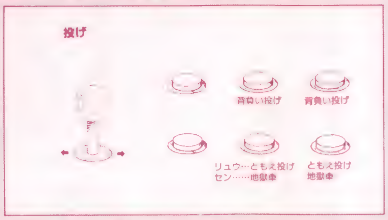
空中回しげりは射程が長いので使えるところもある。



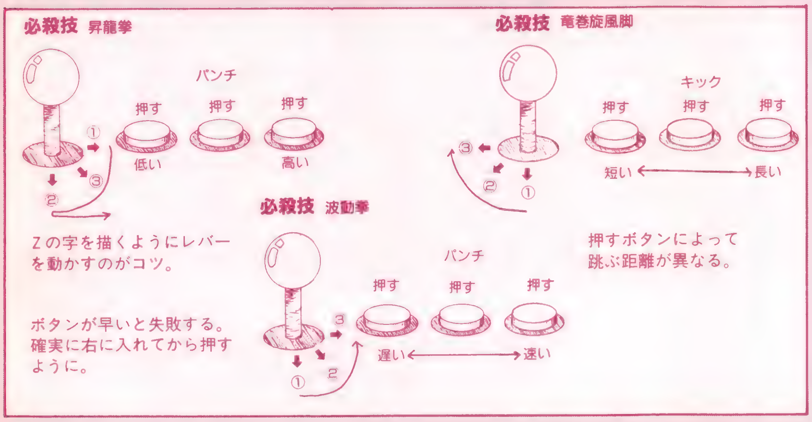
跳びげりは大きな破壊力を持っている。



足払いはケースに応じて大・中・小を使い分ける必要がある。



2人の唯一の違いがキックボタンでの投げだ。



VS ● ベガ



まず、スタート直後は先月号で紹介したガイルのパターンがほぼ使える。跳びげりか投げを狙おう。

そのあとは逃げジャンプで左端に行きしゃがんで待つ。これがベガと対戦するときの基本体勢だ。体勢を整えたら戦闘開始だ。

ベガが遠く離れた位置（だいたい画面半分より右側）にいるときは、波動拳を撃つ。経験的にここでは中ボタンでの波動拳がよさそうだ。

すると、ベガはたいていジャンプで跳び越え、そのままキックを打ってくる。そこでいったんガードして、ベガがこちらの足払いの間合いに入ったら中の足払い。

ベガがこれをジャンプでかわし、自分の真上にキックしながら落ちてきたときは、アッパーが決まる。しゃがんだまま早めに大パンチを押せばいいだけだ。

いったんアッパーが決まると、すぐ近くにベガが落ちてくる。それでこのパターンは連続してはまりやすい。

ベガがこちらの足払いが届かない程度の近い位置にきた場合は、しゃがんでガードしたまま出方を見る。またキックではなく自分の頭に乗っかるような体勢のときは、逆にくらうのでガードする。



ひきつけて中キック。ガードされたら跳ぶまで足払いする。



跳んできたらしゃがんだまま大パンチでアッパーのえじきだ。

このようにして、間合いが遠いときは波動拳で攻撃、近いときは中の足払いで跳ばせてアッパーというのが攻め方の基本だ。昇龍拳が確実に打てるのなら、波動拳を飛び越えてきたときに打ってもよい。

ローリングアタックに対しては、波動拳で全く問題ない。ベガが遠くに離れ、かまえを見せたら撃ち込めばよい。

まとめ

リュウ・ケン対四天王は、パターンさえ知れば意外に楽。特にベガには、アッパーパターンをマスターすれば、必殺技を使わずしてほぼ確実に勝てるだろう。

ボーナス面攻略

車

スタート後、その場で動かずに2回、大キック（2段キック）を出し、左側の上部分を壊す。

すぐに右に斜めジャンプを2回してから歩き、車の右側に行く。

右側では2段キック2回で上を壊したら、あとはしゃがんで中パンチ連打。運の要素も強いが、速ければ13秒以上残ることもある。

中パンチのかわりに小の昇龍拳を連発する手もあるが、かなり難しい。

タル

まん中で左右振り向きながら、大キックで壊す。2段キックの1発目が当たるようなタイミングで出そう。壊れずに転がったら、すぐにしゃがんで大の足払いでカバーする。

ドラム缶

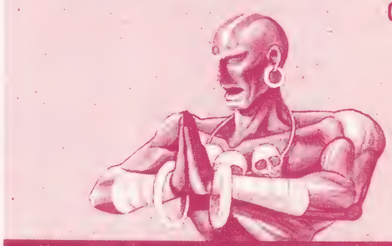
ベストラップを狙うのなら最初がポイント。スタート前から大キックを連射しておくと、ドラム缶から火が出る前に2段キックが当たり、左の2個を壊せる。ただし、同じように連射していても燃やされることもあるので、これはギャンブルだ。

あとは2段キックで壊していくのが最も速いが、炎が出ているときは中キックや中パンチに切り換えて壊すのがいいだろう。

鬼神と化したダルシムを止められる者は…サガットぐらいだ

ダルシム

C.LAN



ダルシムの対戦相手

パターン① ブランカ→ガイル→本田→ケン→ザンギエフ→春麗→リュウ
パターン② リュウ→春麗→ザンギエフ→ケン→本田→ガイル→ブランカ
パターン③ 春麗→ブランカ→ザンギエフ→ガイル→リュウ→本田→ケン
パターン④ ケン→本田→リュウ→ガイル→ザンギエフ→ブランカ→春麗

ダルシムだとどの敵キャラも完全にパターンにはまるので、どのパターンでも難易度はほとんど変わらない。

前号の補足

○ガイル

前号のパターンだと下の大けりをくらってしまうことがあり（これだけは防ぎようがない）、危なっかしい闘いになってしまう。そのうえ時間もかかるので、タイム切れでなんとか勝てるという場合も多いだろう。

今回紹介する方法は、間合いさえ間違えなければ毎回パーフェクトを取れるという、なかなかグーなパターンだ。

始まったら中キックを打つ。するとガイルはしゃがんでよけてすぐソニックブームを撃つので大のスライディングで攻撃、の繰り返しだ。中キックを打ったらすぐスライディングをすること。ソニックブームを出してからでは遅すぎる。理想的な間合いはバトル開始時の間合い。攻撃したら下がって常にこの間合いを保とう。

ほかに近めの間合いで中パンチを打ってガードさせ、ソニックブームを撃とうとしたときに中パンチを当てる方法もある（中パンチ連打）。

○ザンギエフ

投げたあと、歩いてくるところを立って大キックで攻撃したほうが楽。やはり間合いの関係で相打ちになってしまうことがあるが、ボタン1個しか使わない分だけやりやすいだろう。



ほら、ソニックブームを撃ちな。



馬鹿め。

四天王攻略

今回はいよいよ四天王の攻略に入る。四天王のうちでつらいのはサガットだけだ。ダルシムの食事マナーの悪さを確認したい人は（エンディング）ここを読むべし。

後半で使える技として、ドリルアタックがある。やり方は、ジャンプの最頂点で大パンチか大キックを押す。大パンチはドリル頭突き、大キックはドリルキックになる。ドリル頭突きは頭から、ドリルキックは足から敵のいる方向へ突っ込む。この2つの大きな違いは突っ込む角度。ドリル頭突きのほうが緩やかな角度で突っ込んでいく。

主な使い方は、ドリルで突っ込んで着地の瞬間に投げたり、ドリルが当たった場合は頭突きをくらわせてピヨピヨにするといったものだ。ドリルの状態になったら大パンチを連打していよう。前半7人には使わないほうがいいだろう。本田やザンギエフは逆に投げられるし、リュウ、ケン、ガイルには昇龍拳、サマーソルトといった強力な返し技があるからだ。

VS M・バイソン



倒し方その1

始まる前からレバーを上に入れておき、ドリル投げをする。その繰り返しで倒せる。ただ、この方法だと着地の瞬間や、間合いの関係で頭突きになってしまい、それをガードされた直後のジャンプ時にくらうことがある。それでも負けてしまうことはほとんどないので、この方法でまず大丈夫だろう。遠めでやろう。

倒し方その2

始まるや否や中パンチを打ってすぐしゃがんで大キック、つまりスライディングをするとバイソンがダッシュして突っ込んで来るところにちょうどダメージを与えられる。ダルシムが立ち上がったら少し後ろに移動して間合いを開ける。これを繰り返すだけだ。

ただ、何回か攻撃すると右端のほうへ行ってしまって間合いが開けづらくなってくる。素早くやればちゃんと間に合うが、自信がない人は、左にドリル投げをして距離を開けよう。

VS バルログ



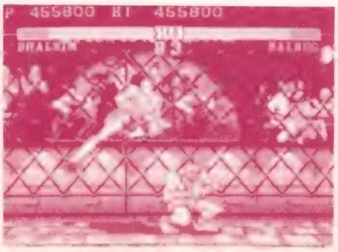
始まったらしゃがんで待つ。バルログは後方にジャンプしてからス～ッと近づいてくるので、間合いに入ったら大のスライディングで突っ込む。するとバルログは小さいジャンプで跳び越すので着地した瞬間（ダルシムが立ち上がった瞬間でもある。ちょうどバルログの下をくぐる形になる）左へ投げる。そこでしゃがんで待っていると、再びバルログは近づいて来るので全く同じ要領で右へ投げる。基本的にはこの繰り返し。

具体的な操作は、スライディングした瞬間からレバーを下に入れて大のパンチを連打していればいい。

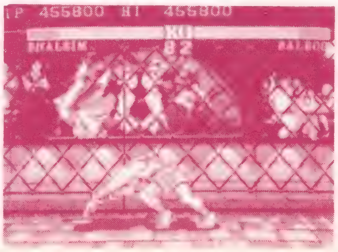
この方法は非常に有効だが、投げるときにレバーを入れているのにもかかわらず頭突きになってしまうときがある。おそらく滑り込む間合いによるものだと思われる。頭突きも2発入るのでかなりのダメージを与えられるが、そのあとが問題。バルログはたいていピョンピョン跳ね回って手がつけられなくなる。こんなときはどうするか。

ひたすら三角跳びを待つ。これだ！　三角跳びが来たらもうこっちのもの。悪魔技と呼ばれるはめ技があるのだ。そのやり方は…三角跳びの着地点を狙って大のスライディングでダメージを与え、そのままレバーを下に入れっぱなしで大キックを連打。バルログがくらって立ち上がった瞬間にちょうどスライディングが決まって、画面の端まで押していける。最初の攻撃も含めて4回ほど攻撃するとピヨピヨになるので反対側に投げる。画面の端までまだ距離があったらスライディングで押していったほうがいい。端まで行くとガードされて、逆にバルログのスライディングをくらうので端に行きそうだなと思ったら下がってガードに徹して攻撃のチャンスを待とう。

しかし、端のほうでスライディングしたとき、バルログをすり抜けて反対側に行けることがある。そして、次のスライディングで再びバルログをすり抜けて行ったり来たりしてダメージを与え続けられることがある。これが〝悪魔の往復運動〟といわれる奥義である。自分のバイタリティーが少なかったら狙ってみよう。



ダルシム「ズシャ～ッ!」
バルログ「ふっ」

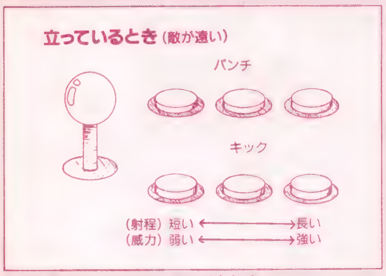


ダルシム「とりゃ～」
バルログ「あ、あれ?」

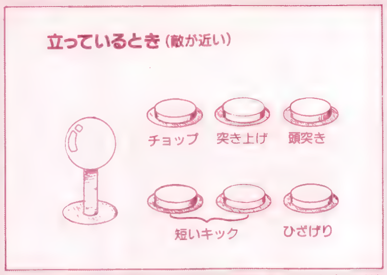
ダルシム自由自在

—これでダルシムはキミの思うがままだ!—

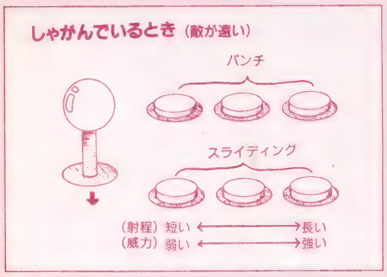
※レバー操作はすべて対戦相手が右側に位置したときのものです。対戦相手が左側に位置したときは左右のレバー操作は逆になります。



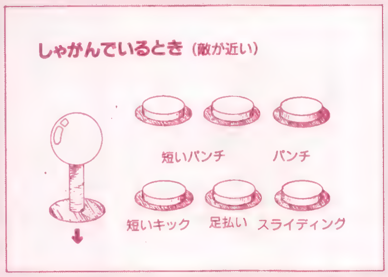
大パンチは上ガードでもガードされる。



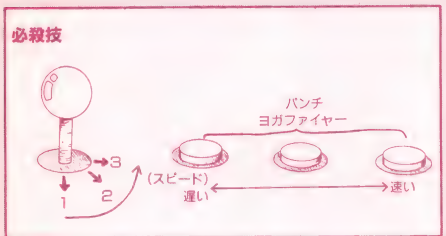
リュウ・ケンが飛び込んできたら頭突きかひざげりが使える。

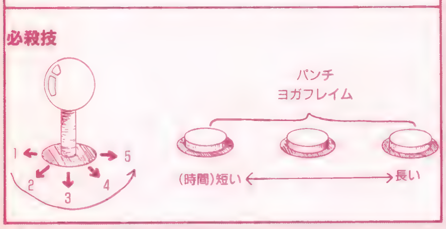


頭突きとひざげり以外は使う機会はない。

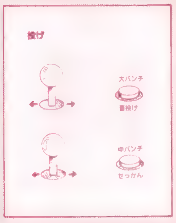


大のスライディング以外使える技はない。敵が近いときはガードして敵が離れるのを待つか、投げるのが基本。





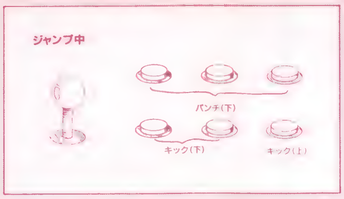
威力はボタンに関係なくほぼ同じ。





せっかんはきかない敵もいるので素直に投げよう。

1回のジャンプで1回しか攻撃できない。ドリルアタックが失敗したときは悲惨。



フライングバルセロナアタックがきたら、少し早めにジャンプして、ドリル頭突きで逃げる。

VS サガット



すぐにドリル投げをする。頭から行くか、足から行くかはサガットとの距離で決める（奴が下がったら頭からいく）。間合いを広げたあとは中パンチでけん制し、跳んで来たら中キックで攻撃する。つまり本田と同じ。しかし、ちょっとクセがあるので慣れるまで辛い。中パンチをガードされたら、直後跳んで来る場合が多いので中キックの用意をしておこう。タイガーを撃ち始めたらガードして耐え続けること。スライディングやドリルアタックを使おうなどとは間違っても思わないように。でもハッキリ言って、タイガーモードに入ったら終わりと思ったほうがいいかもしれない。一縷の望みに賭けるしかない。

VS ベガ



始まった瞬間、中キックを出す。決まる場合もあるが、多くの場合しゃがんでよけるはずだ。そして直後サイコクラッシャーアタックをしようとしてくる。そこで少し前に出てすかさず中キックを当てる。そしてまた少し前に出て中キックを出してよけさせ、さらに少し前に出て中キック。


そら、サイコアタックしてみな。


たわけが。

たったこれだけでいとも簡単にパーフェクトを取ることができる。

失敗する要素は2つ。ベガがいきなりジャンプしてきたときと、近づき過ぎてキックが当たらないときだ。どちらの場合もガードして間合いが開くのを待つしかないだろう。

まとめ

ダルシム対四天王の闘いではサガットがガン。うまくいけばドリル投げだけでパーフェクトをとれることもある。ベガまで行けばクリア目前。健闘を祈る。

ボーナス面攻略

車

まずしゃがんで大パンチを2回打つ。これで反対側の上段が壊れる。あとは立って大パンチ、つまり頭突きをする。ベストタイム18秒。

タル

ひざげりがいい。タイミングよく、大のキックボタンを押す。

ドラム缶

まずしゃがんで大パンチで両端のドラム缶を壊す。次に近寄ってひざげり（大キック）でまとめて壊す。あとは吹っ飛ばされないようにひざげりか頭突き、大パンチで（ドラム缶の吹っ飛び方で使いわける。何かいい加減だなあ）。一応のベストタイム30秒。



百裂張り手はベガも怖くて近づけない!!
スモウレスラーのパワーを見よ!!

エドモンド本田

やまかわ悠理



本田の対戦相手

パターン①	ダルシム→春麗→ザンギエフ→ケン→リュウ→ガイル→ブランカ
パターン②	ブランカ→ガイル→リュウ→ケン→ザンギエフ→春麗→ダルシム
パターン③	ケン→リュウ→ダルシム→ガイル→ザンギエフ→ブランカ→春麗
パターン④	春麗→ブランカ→ザンギエフ→ガイル→ダルシム→リュウ→ケン

一番楽なのは④のパターン。②の7人目のダルシムは超手強い。①・③のブランカも要注意だ。

前号の補足

前号には書けなかったのだが、相手に接近しての大キック（ハイキック）が超使える。レバーを相手の方向に入れると、抱えこんでのひざげりになってしまうが、接近してレバーをニュートラルにすることによって大の威力で2発入る。相手が気絶しているときも投げずにハイキックを出したほうがダメージの減りが大きいのだ。

また、しゃがんでの中キックも2発入る。けどハイキックと比べると威力は小さい。だが相手を気絶させるには十分だ。

そして、相手を投げたあと倒れた相手に密着して小キックを出して相手をガードさせてから再び投げる技（通称・悪魔技）がある。これはブランカに対しては超有効。そのほかの敵（ザンギエフを除く）も通用しなくはないが、逃げられる可能性が高い。

四天王攻略

VS M・バイソン



中の百裂張り手だけで勝てる。まれに攻撃をくらうことがあるがおかまいなしに百裂張り手だ。

これとは別に、立って小キックを出してバイソンを飛ばせて大パンチ（チョップ）ではめることも可能。連射に自信がない人向けだ。

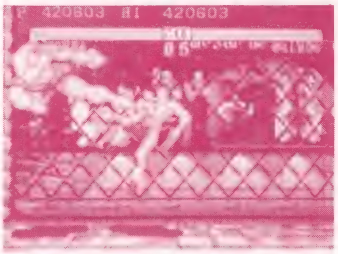


疲れるけど楽勝。小の百裂張り手だとくらうことがある。

VS バルログ



基本的に三角跳びで来るところを垂直跳びげりで当てるパターンで確実に減らす。跳びげりをやや早く出すのがポイント。



跳びげりはジャンプの最高点手前で出すのがコツ。

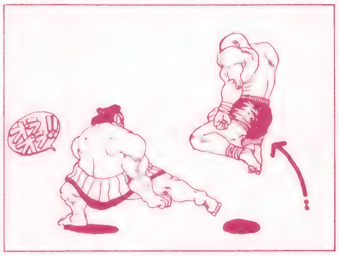
投げを狙ってきたら（歩いてくる）、チョップで来させないようにする。

スライディングを多く仕掛けてきた場合、自分とめりこむように重なったら投げが狙える。また、上からボディープレスで押しつぶせば確実にダメージを与えられる。

金網からの攻撃は間合いをとって跳びげりを当てる。近い場合は斜めジャンプをして大パンチ（張り手）のほうがいい。ブランカと同様に自信がなければスーパー頭突きで逃げることが可能。しかし確実に跳びげりをマスターしたいところだ。

VS サガット





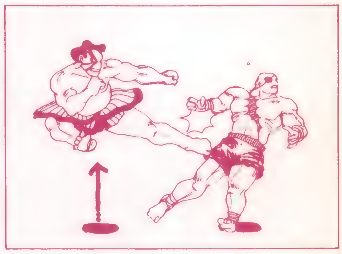
小キック（通称おかまキック）でサガットを跳ばせる。

間合いを取って立ってからの小キックでサガットを斜めにジャンプさせて、すかさず上ジャンプをして跳びげりをくらわすのが確実。ただし、タイガーをいきなり出してきたりするので注意。このパターンはほかのキャラクターと比較すると慣れるまで難しい。

何も考えないで、スタート直後に跳びげりかボディープレスで突っこみ、しゃがんで中キックか立ったまま大キック（ハイキック）で気絶させるパターンがある。だが、いきなりアッパーカットやひざげりをくらう場合もある。倒すのは早いがリスクが大きい。

また、サガットの足元にしゃがんで大パンチで倒す方法がある。

これは1回パンチが入ると、起き上がるときに同じことのくり返しでおもしろいようにパンチが入ることがある。



跳んだのを確認して上ジャンプからの跳びげりをくらわす。

VS ベガ



慣れるとおもしろいようにパーフェクトが取れるパターンがある。

スタート前から小パンチを連打して百裂張り手を出す。ベガが後ろにさがったら跳びげりをしてくるので、こちらも百裂張り手をやめて上ジャンプから跳びげりをくらわす。キックボタンを押したあとすぐに空中で小パンチを連打して着地と同時に出るように再び百裂張り手を出し跳びげりを待つ。これのくり返しである。

百裂張り手を出しているときベガがガードの体勢なら跳びげりをしてくるのですぐに百裂張り手をやめる。

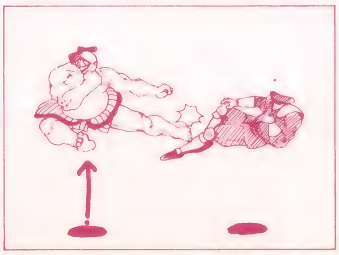
百裂張り手をやめるタイミ



百裂張り手をとにかく出す。ベガの突っ込みも防げる。



ベガが後ろにさがったら百裂をやめる。ガードしたときも同様。



ベガがジャンプしたら、こちらもジャンプして跳びげり。跳びげりを出したらすぐに小パンチを連打。

ここに41円
切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(7月号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ストII・ゲ屋 アンケート係 行
(7月号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前 (P.N.　　　)	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

ストIIプレイヤーアンケート

ストII歌会のお知らせ

ストIIをプレイしていてホロリ心に感じたもののあはれ、怒り、すくいようのないギャグ等を五・七・五の川柳にしてお送りください。優秀作を誌上にて大発表、表賞させていただきます。(例)バルログの お面が取れたら 激だった

キャラクター人気投票

あなたのもっとも好きな(愛用している)キャラクターは何?ストIIに出てくる7人+4人の11人の中で、最も好きなキャラクターを選んで投票してください。

キャラ名	

キャラ名	

最も嫌なキャラもお願いします。

その他に、あなたの周囲でのストII用語(例 欽ちゃんキック)、面白い遊び方、デマ、珍事件、名言などを募集します。書き切れない人は封書でもOK!! 6月10日までによろしく。

走る㋘屋に愛称を

君の町のゲーセンにも行くぞ!どんなイベントをやってほしい?意見やアイデアを聞かせてね。

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST◆7月号プレゼント◆

◆98ページのゲーメスト7月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ:ゲーメストは、どこでお買いになりましたか?
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ:1番よかったコーナーは?

Ⓒ:おもしろくなかったところは?

Ⓓ:今月号の攻略法で役に立ったゲームは?

Ⓔ:あなたが今、1番燃えているゲームは?

Ⓕ:攻略してほしいゲームは?

Ⓖ:あなたのご意見ご自由に!(P.N.　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ングと跳びげりをくらわすタイミングをマスターすれば怖いものなしだ。
万が一パターンがくずれてしまっても、再びジャンプしながら小パンチを連打して立ち直せる。
ベガがローリングで来たら百裂張り手で撃ち落とせる。

まとめ

本田は、百裂張り手、投げ、ボディープレス、跳びげりを使うだけでほとんど勝ち進めるキャラクターだ。とにかく、待つことが嫌いな人には特におすすめできる。それほど攻撃的なキャラクターだ。

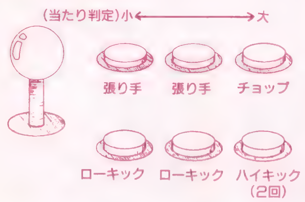
ただ、ほかのキャラクターと比較すると投げられれやすい欠点を持つが…。

本田自由自在

ーこれで本田はキミの思うがままだ!ー

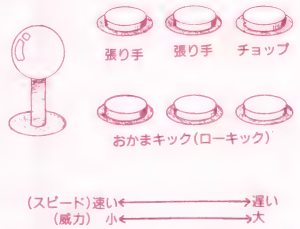
※レバー操作はすべて対戦相手が右側に位置したときのものです。対戦相手が左側に位置したときは左右のレバー操作は逆になります。

立っているとき (敵が近い)



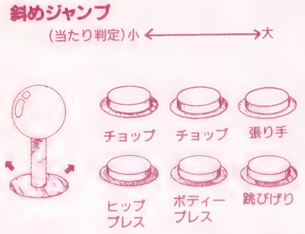
ハイキックは威力バツグン。中の張り手はそこそこ使える。

立っているとき (敵が遠い)



おかまキックは敵にまわすと強い。パンチ類は「近いとき」と同じ。

斜めジャンプ



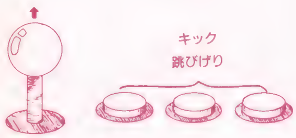
ボディープレスと跳びげりはよく使う。張り手は見た目がかなり痛そう。

しゃがんでいるとき



ローパンチはモーションが大きいが威力はバツグン。中のミドルキックはマイナー。

特殊



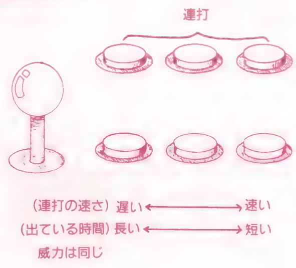
同じ跳びげりでも威力と足が出ている時間が違う。

特殊



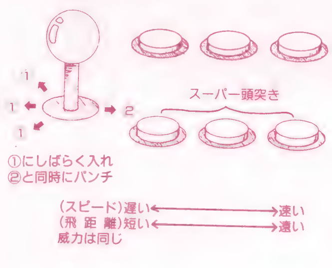
やはりメインは投げ。そのほかはお遊びで使おう。ひざげりはマイナー。

必殺技 百裂張り手



中で百裂張り手を出すほうがバランス的にいい。大は超連射で出る。

必殺技 スーパー頭突き



ためる時間はかなり長い。敵と接近していると2発ダメージ!

ボーナス面攻略

車

左側をハイキック2回で壊し、2回ジャンプして右側へ行く。そして中のパンチで百裂張り手を出し、百裂張り手が出たら大と中パンチの両方を連打する。まったく無駄がなければ25秒残せる。悪くても23～24秒残せる。

タル

スタート位置より少しだけ前進して中の百裂張り手を出せばすべてのタルは壊せる。だが、はじける分に関しては運のみ。
普通にやるなら大キックで出るハイキックがベスト。はじけたのはしゃがんで大キックでフォローするように。

ドラム缶

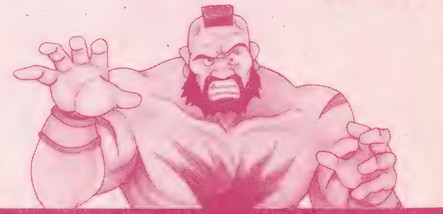
まず、百裂張り手を出し左側の3つを壊す。そして、斜めジャンプから大パンチを出して再び百裂張り手を出す。あとは、上から降ってくる1個をうまく壊すだけ。超ラッキーなら33秒残る。



快感! スクリューパイルドライバー
相手に技を出すヒマを与えるな!

ザンギエフ

石井ぜんじ



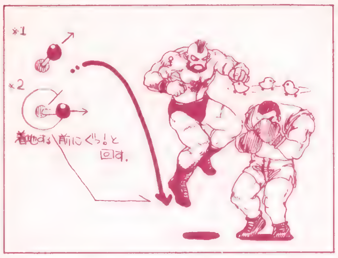
ザンギエフの対戦相手

パターン①	春麗→ブランカ→リュウ→ガイル→ダルシム→本田→ケン
パターン②	ケン→本田→ダルシム→ガイル→リュウ→ブランカ→春麗
パターン③	ダルシム→春麗→リュウ→ケン→本田→ガイル→ブランカ
パターン④	ブランカ→ガイル→本田→ケン→リュウ→春麗→ダルシム
パターン①	春麗・ブランカが初めにくるので比較的やりやすいパターン。2人目で負けないように。
パターン②	ブランカ・春麗が最後にくる最悪パターン。
パターン③	7人目のブランカが最大のヤマ。
パターン④	ブランカが最初にくるので比較的楽。そのかわりダルシムの強さが爆発する。

前号の補足

今回はスクリューパイルドライバーのくわしい出し方を説明しよう。

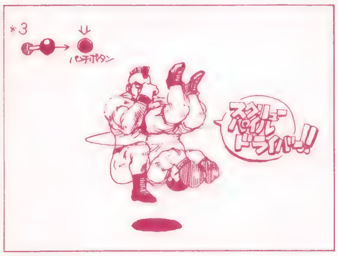
スクリューパイルドライバーはレバーを1回転させないといけないが、1回転させると必ずジャンプしてしまう。そこで、まず右上にレバーを入れてジャンプし、着地直前にレバーを時計と逆回りに回す。右上から始めたから最後はレバーを右に入れてつかめばいい。ちなみに、スクリューパイルドライバーは小～大の、どのパンチボタンでも出せる。



敵がピヨピヨになったらレバーを右上に入れてジャンプでとびこむ。

スクリューが出せるように練習するには、2人プレイか敵がピヨピヨのときに毎回練習するのがいい。実戦でも、使うのはほぼ敵がピヨピヨのときだけだ。

これ以外の方法だととてもスクリューは出しにくい。いいかげんにグルグル回していても出ないぞ。出せるようになれば、君ももうザンギエフのとりこだ。



空中でレバーを右上から右までグルリと回す。右にレバーを入れたと同時に着地してつかみ投げる。

また、スクリューをかけるには敵をピヨピヨにさせないといけないが、このとき大の跳びげりが威力を発揮する。敵が倒れたら起き上がる瞬間に大の跳びげり、当たったら着地と同時に再び跳びげりだ。敵を倒したらこのパターンを狙ってみよう。

四天王攻略

VS M・バイソン



中キックをタイミングよく出してバイソンをジャンプさせ、跳んできたところを立って大パンチというパターンが使える。リュウ・ケンのバイソンパターンとほぼ同じだ。

それ以外にも、ダブルラリアートがバイソンにばりばり当たるのでひたすらグルグルと回っていてもいいだろう。2～3発当たると星かピヨピヨが出るので投げ、スクリューパイルドライバーを決めよう。



ダブルラリアートがバリバリ決まる。

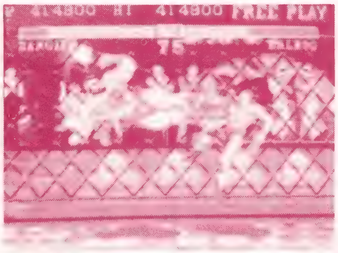
ダブルラリアートパターンはタイミングが悪いと逆襲をくらうので注意する必要がある。ただし笑えるのでおすすめのパターンだ。

VS バルログ



慣れないと全然歯が立たない相手。できるだけ早く勝負をつけよう。

まず、三角跳びをしてくるまで待ち、落ちてきたところを大の足払いでころがす。三角跳びをしてきたらほんの少し後ろに下がったほうがバルログのけりをくらいにくい。



三角跳びしてきたところを大の足払いでころがす。

1回ころがしたら、バルログが立ち上がるところを跳びげり。とりあえず最初はここまででやめておく。

次に、もう1度足払いでころがして、跳びげり。そうしたら今度はそのままレバーを右上に入れっ放しのまま連続して跳びげりを決める。これでバルログはピヨピヨになるはず（ここまではリュウのバルログパターンと同じ）。

ピヨピヨが出たら、スクリューパイルドライバー（パワーボム・パイルドライバーでもよい）を決めて終わりだ。

バルログの体力が中途半端に減ってしまうとバルログが発狂してしまう。こうなったら、スライディングで突っ込んできたところをボディープレスでつぶしたり、しゃがんでいる状態からの投げを使って闘う。

バルログが金網に登ったら、返し技はとても難しい。ガードするか、バルログの真下で垂直ジャンプして頭突きをするしかない（タイミング激ムズ）だろう。

VS サガット

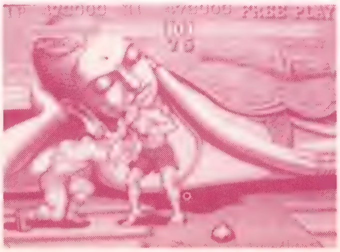


タイガーを連発されると上下共に当たってしまうため、とても相性の悪い組み合わせだ。

そこで、始まった瞬間にボディープレスで跳びこんで大キックの足払い↓起き上がる瞬間に跳びげりでピヨピヨにしてしまうのが最もいいパターンだ。

ピヨピヨにしたら、スクリューパイルドライバー（またはパワーボム）を決め、起き上がる瞬間にボディープレスをする。ボディープレスを絶妙のタイミングで出せば、アッパーカットの体勢に入る前に当てることができる。悪くても相打ちになる。

スタート直後の足払いが入らなかったり、離れてしまった場合はしゃがんで大パンチで攻撃する。サガットが歩いてきたところを大パンチするだけでかなりの確率で当たる。スタート直後の



しゃがんで大パンチで攻撃するとタイガーをあまり撃ってこない。

連続攻撃でとどめをさせなかったらしゃがんで大パンチで決める。これが基本だ。また、しゃがみ大パンチだけで攻撃しても、ほぼ勝つことができる。なぜかサガットがタイガーをあまり撃たないからだ。

VS ベガ



サガットよりは楽なはずだ。ここまできたら一気にクリアしてしまおう。

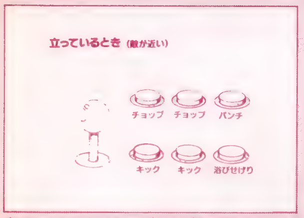
ベガにはボディープレスが決まりやすい。ひたすらボディープレスで突っこみ、決まったら投げにいこう。前号で載せた、ボディープレス↓パワーボム↓ボディープレスの黄金パターンが使える。

また、足払いも決まりやすい。ベガが連続攻撃で突っこ

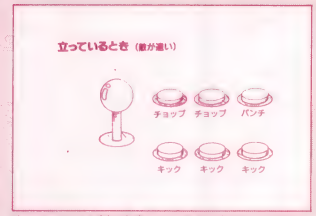
ザンギエフ自由自在

—これでザンギエフはキミの思うがままだ!—

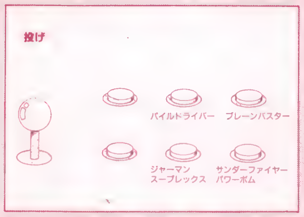
※レバー操作はすべて対戦相手が右側に位置したときのものです。対戦相手が左側に位置したときは左右のレバー操作は逆になります。



大キックの浴びせげりは敵が頭上にいるときに使える。ただしブランカには使いにくい。



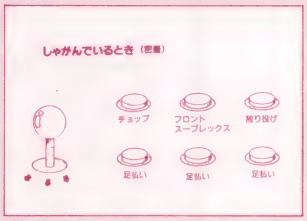
中キックは敵が遠いときは中段への回しげりになる。チョップは水平チョップになる。



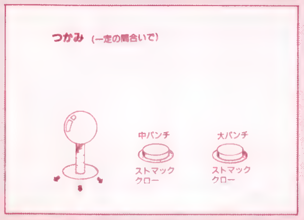
すべての威力は同じ、投げ落とす位置が違う(パワーボムが使える)。



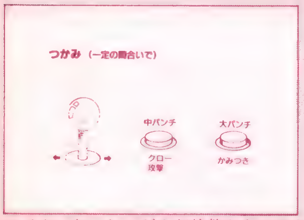
ザンギエフの大の足払いはとても強力だ。多用しよう。



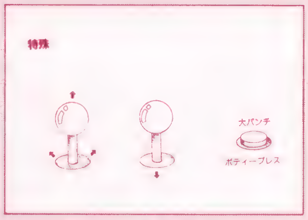
しゃがみ投げはマイナーだが見た目が面白い。



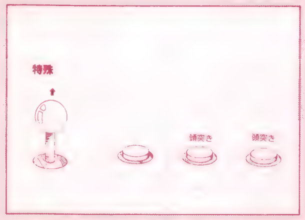
あまり実戦では役に立たない。投げの間合より遠いとこうなる。



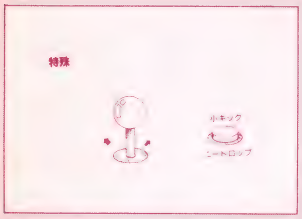
マイナーな、しゃがんだ状態からのつかみ攻撃。かみつきは笑える。



ジャンプ中にレバーを下に入れ大パンチ。



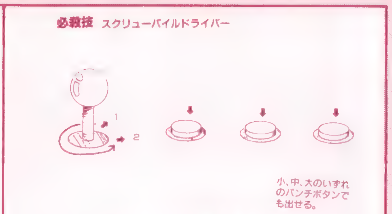
レバーは上に入れっ放しで中、大パンチ。



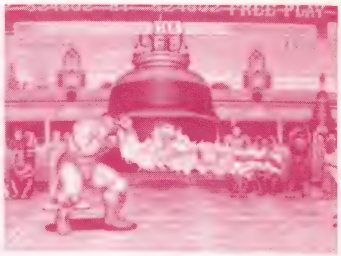
マイナー技だ。



3つボタンを同時に押すと波動拳をかわすことができる。ただし、真上からの攻撃には弱い。



レバーを右上に入れ着地直前にレバーを1回転させる。最後は右に入れてつかみボタンを押す。この方法が最も出しやすい。


ローリングアタックを立ててガードする。


その直後につかんでパワーボム。確率は2分の1。

んできて3回攻撃をガードしたあとが狙いめ。3回受けて後ろに下がろうとしているときに足払いが決まる。

足払いを決めたら、対バルログと同じようにする。立ち上がった瞬間に跳びげり、着地と同時に再び跳びげりをしてピヨピヨにさせるのだ。

このようにザンギエフは決まればあっという間にベガを倒すことができる。しかし、中途半端に減らすとローリングアタックをしてくる。ザンギエフはカウンターで返す技は持っていない。しかし、ガードした直後につかんで投げることができる。確率は約2分の1だが、決まれば勝ちなのでやるしかないだろう。

まとめ

ザンギエフ最強の敵は、ブランカとサガットだ。この2人さえなんとかしてしまえばベガは意外に楽。今ザンギエフをクリアすれば君はゲーセンのヒーローまちがいなしだ。スクリューパイルドライバーをベガに決める快感を味わってみよう。

ボーナス面攻略

車

ダブルラリアートを1回決めて、そのあと、中か大パンチを数発当てる。ダブルラリアートを当てたあとは何発で壊れるかわからないので車の破片をよく見ておこう。大きな破片がとんだら壊れた証拠。

反対側も同じように壊して下段は大キックで壊そう。

目標タイム9秒。

タル

中パンチがベスト。大パンチなどだと、はじかれたときにフォローがきにくい。

ドラム缶

いきなりダブルラリアートで回り、ちょっと右に歩いて再びダブルラリアート。そのあとはダブルラリアート、大パンチ、中キックをうまく使って倒そう。

目標タイム30秒。



小技を生かせ!

ガイル

石井ぜんじ



ガイルの対戦相手

パターン①	春麗→ブランカ→ザンギエフ→リュウ→ダルシム→本田→ケン
パターン②	ケン→本田→ダルシム→リュウ→ザンギエフ→ブランカ→春麗
パターン③	ダルシム→春麗→ザンギエフ→ケン→本田→リュウ→ブランカ
パターン④	ブランカ→リュウ→本田→ケン→ザンギエフ→春麗→ダルシム
パターン①	このパターンはケンに尽きる。7人目のケンの恐ろしさを知ることになるであろう。
パターン②	比較的楽なパターン。ガイルはサマーソルトさえ使えればブランカに強い。
パターン③	6人目のリュウは、油断すると強いので要注意だ。
パターン④	5人目のザンギエフ、7人目のダルシムと結構イヤなパターンだ。

前号の補足

これまでは、ガイルのサマーソルトを中心とした基本のパターンを載せてきた。そこで、今回はサマーソルト以外のパターンを載せてみようと思う。

★春麗くぐり抜け投げ

春麗がジャンプしてきたらすかさずレバーを春麗のほうに入れる。すると、春麗がガイルを跳び越して落ちてくるから、落下と同時につかんで投げよう。投げて倒したら起き上がる瞬間に大の跳びげりがたいてい入る。

★悪魔技

ガイルにもはめ技がある。敵をいったんころがしたら、起き上がる瞬間に小キック。相手が防御したらすかさず投げる。リュウ・バイソンに決まりやすい。

★ジャンプ小キック→投げパターン

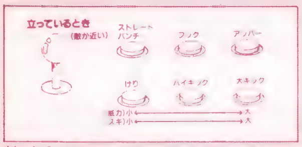
対ブランカに特に有効。ジャンプして小キックで突っこみ、ブランカがガードしたりくらったりしたら着地と同時に投げる。また、ブランカが頭上から跳びげりをしてきたとき、しゃがんで大パンチ(つまりアッパー)が入る。

サマーソルトを使えれば意味がないが…。

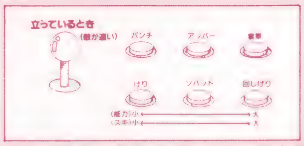
ガイル自由自在

―これでガイルはキミの思うがままだ!―

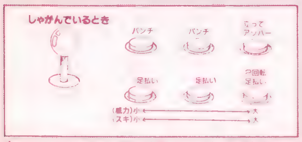
※レバー操作はすべて対戦相手が右側に位置したときのものです。対戦相手が左側に位置したときは左右のレバー操作は逆になります。



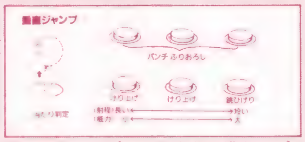
敵が近いときの大キックは逆さげりになる。小パンチは強力。



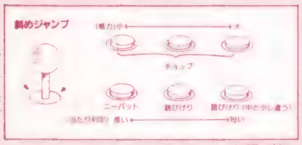
裏拳は長く伸びるので使いやすい。中キックのソバットはリーチが長い。



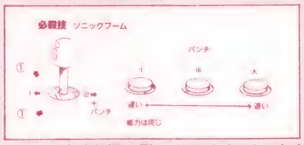
中キックはリーチが長く、出方が速いので最も使用頻度が高い。



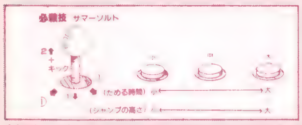
遅いソニックブームは自分の進むスピードより遅い。



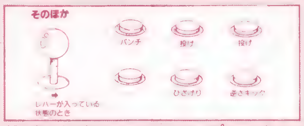
小のサマーソルトは出ている時間が短いが、スキが少ない。



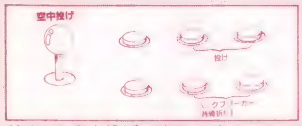
バルログが金網に登ったときなど、空中戦に大パンチが強い。



対ザンギエフに大パンチのふりおろしが有効。



投げは大がジャーマンスープレックス、中が背負い投げ。



ガイルの空中投げは強力。ダルシムには狙ってできる。

※ガイルと春麗の空中投げは、レバーを上以外の7方向に入れるのが条件。

ボーナス面攻略

車

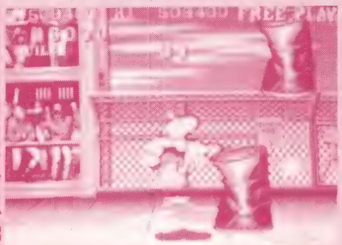
車の上の部分は立って大キック4発で壊れる。反対側も同様に壊して下の部分はしゃがんで中パンチか大キックで壊す。どちらでもタイムはあまり変わらない。

タル

ガイルは比較的難しい。大キックでタルの方向へレバーを入れて逆さキックで壊すのがやりやすいだろう。タルが地面についてからでも壊すことができる。

ドラム缶

立って大キックで左側の2つを壊し、少し右に歩いて大キックで同じように壊す。そのあとは上から落ちてくるドラム缶のパターンにもよるが、逆さげりで残りを壊すのがいいだろう。30秒以上を目標にしよう。



最後のドラム缶は逆さげりで倒すと空中のドラム缶も一緒に壊せる。

ゴリ押し投げパターンについて

最近メジャーになってきたパターンに、ゴリ押し投げパターンがある。前回は春麗のパターンを大きく取り上げたが、ここでまとめてみたいと思う。ブランカ以外(投げがない)全キャラ使えるぞ。

まずゴリ押しの基本的なパターンを説明しよう。ゴリ押しは、敵をころばせてから行う。

いったん敵がころんだら敵に密着して、敵が立ち上がる瞬間に1発小or中のパンチorキックを出す。そして、敵がガードしたら、つかんで投げてしまうというもの。立って1発入れるか、しゃがんで1発入れるかはキャラによって違う。キャラ別に説明していこう。

★キャラ別ゴリ押しパターン

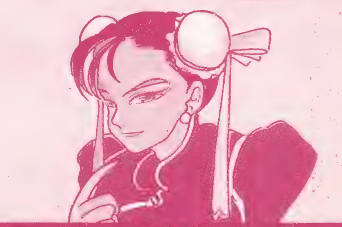
春麗…一番メジャーだ。中パンチ、小パンチが使える。また、しゃがんで小キックでもできる。実用的には、リュウ・バイソン・バルログにしか使えない。ただし、ガイルはほかにあまりいい方法がないので使ってもいいだろう。ただし、逆に投げられることも多い。

リュウ・ケン…しゃがんで小キックを連打し、1～2発当たったところで投げる。しゃがんで小パンチ、立って小キックでもできる。本田・ブ

まだまだ極められる！ 重箱のスミを百裂でつつけ！

春麗

遠藤ちゃら子



春麗の対戦相手

パターン①	リュウ→ブランカ→ザンギエフ→ガイル→ダルシム→本田→ケン
パターン②	ケン→本田→ダルシム→ガイル→ザンギエフ→ブランカ→リュウ
パターン③	ダルシム→リュウ→ザンギエフ→ケン→本田→ガイル→ブランカ
パターン④	ブランカ→ガイル→本田→ケン→ザンギエフ→リュウ→ダルシム
パターン①	一番闘いやすい。ケンの対処法さえしっかりしてればラッキーパターン。
パターン②	①と比べて7人目のリュウは技が多彩で強いので困る。6人目のブランカも強敵。
パターン③	7人目のブランカの恐怖が味わえる。多分一番嫌がられるパターン。
パターン④	最後の2人がライバル。へたをすると1人目のブランカに負けてしまうことも…。

さらに進化

前回は基本的なパターンを紹介したが、さらに有効なパターンがいくつか見つかったので参考にしてほしい。

これからも、よりよいパターンが見つかったらおいおい紹介していこうと思う（進化するパターン!?）。

前回の補足

ブランカくぐり抜け投げ

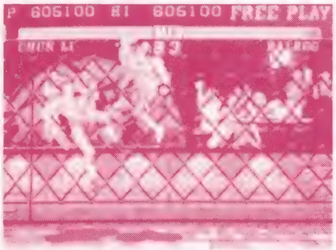
ブランカが画面中央で（端でも可）自分を跳び越えたときさっとふり向き投げを決めることができる。

バルログキックはめ

バルログが地面に倒れたら起き上がる瞬間を見はからって小か中の跳びげりをしよう。けりが入ったら一瞬立ち止まってまたけりをしよう。このとき立ち止まらないとバルログを跳び越してしまうので注意。

これで画面の端までは連続でけりを入れられる。

また、バルログが起きる瞬間はけり上げも入る。けり上げの場合はバルログは再び倒れるので同様にけり上げをしよう。



けり上げだけでなく、大キックでもよい。星がでやすい。

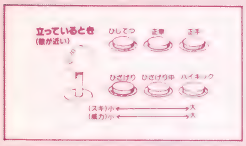
小、中跳びげりの場合は、画面端に行ったら一度遠くに行かないと、垂直キックなどを逆にくらってしまうので注意する。けり上げもキックを出すタイミングがシビアなので、空振りしないように。

最初は確実なパターンでプレイし、慣れてきたらはめたり速攻パターンでプレイだ。

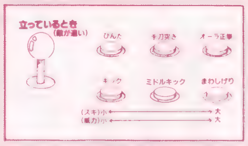
春麗自由自在

ーこれで春麗はキミの思うがままだ!ー

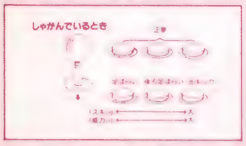
※レバー操作はすべて対戦相手が右側に位置したときのものです。対戦相手が左側に位置したときは左右のレバー操作は逆になります。



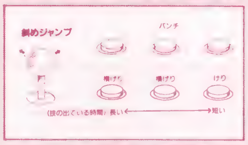
大の技のほうがスキが大きいのだが春麗は大の使用頻度が高い。



回しげりは重要。だが非常にスキが大きい。出すタイミングが難しい。



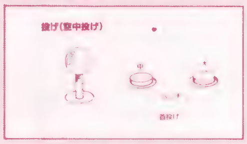
足払いは威力が小さく敵の威嚇に使う。元キックは使える。



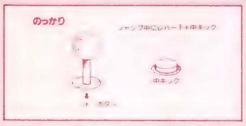
小キックをよく使う。三角跳びからのキックも決まりやすい。



けり上げ、かかと落としは基本中の基本。けり上げはから振りしやすい。



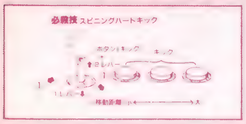
決め技に欠ける春麗の最大の武器。けりから投げなど複合技を多用する。



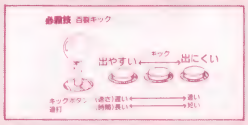
最初のころはこれだけで勝てる。リュウ、ケン、ガイルにはあんまり…。

※三角とび
①カベに向かってジャンプ
②カベにぶつかったときレバーがカベと逆に入っていれば三角とびをする。

追いつめられたときの緊急回避にも使える。左右両方できるようにしよう。



ためる時間と威力は同じなので大で出したほうが得した気分（?）。



大の百裂は本当に出にくい。ボーナスステージでは連射に集中しよう。

ボーナス面攻略

車

百裂をうまく使って早く壊そう。

まずステージが始まる前から小キックボタンを連打。中キックのほうが早く出終わるので本当は中がいいが、出にくいので怖い。安全策の小でいこう。

ステージが始まり百裂が出たらそれ以上連打せず出終わるのを待とう。百裂が終わると同時にジャンプで反対側に行くわけだが、車の上に着地した瞬間大キックが1発入るのでお忘れなく。反対側に行ってからは中と大のキックボタンを超連打しよう（出にくい!!）。

小キックの百裂だけでも十分早いので安全にいくなら小だけ使おう。

タル

中パンチか大のしゃがみキックでいこう。万が一タルがはねてしまっても中パンチならもう一度なぐれる。大のしゃがみキックも早めに出せばかなり有効。

ドラム缶

まず中パンチで左側の2つを壊そう。そのあと大キックで上部のドラム缶を壊す。あと残った2つ（3つ）は中パンチ。

中パンチだけでも30秒残せるときもある。

百裂を使ってもあまりかわらない。

ランカ・バイソン・リュウ（ケンの場合）に有効。

ガイル…立って小キック連打から投げるパターンがとても有効。しゃがんで小パンチからでもよい。本田・バイソンなどにも使えるが、ブランカ・リュウに対してパーフェクトが取りやすいという利点がある。

E・本田…しゃがんで小キックをタイミングよく1発当て、投げるパターンがある。一番効力を発揮するのがガイルに対してで、なぜかほとんど投げ返されない。ブランカにも有効で、もちろんバイソン・リュウに対しても決まりやすい。

ザンギエフ…しゃがんで小パンチを連打してから投げる。ただし、ボディープレスからも投げが決まりやすいのでどちらをとるかは微妙なところ。

ダルシム…小パンチを当ててから投げる。足が遅いので画面の端でないと使えない。

★ゴリ押しパターンのときの注意

ゴリ押しパターンができない人は、ボタンを押すタイミングと、レバーの入れ方に注意してみよう。

春麗の中パンチゴリ押しの場合など、立ったままゴリ押しするときはずっとレバーを敵の方向（横）に入れっ放しでいい。また、パンチなどを当てるときは敵の起き上がる瞬間を見て、タイミングよくボタンを押そう。

今回のストリートファイターII攻略で、ひととおり攻略は終了した。でも来月以降もまだまだストII関連のネタをそろえていくつもりなのでよろしく。

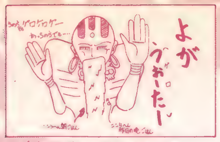
（ぜんじ）

ストⅡスクランブル

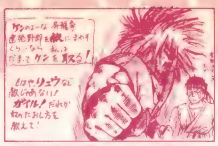
アイランド番外編

日本全国の全ゲーマーが、
一度はコインを入れてしまっているという
ストリートファイターⅡ。
アイランドのほうにもまぁ、
くるわくるわ春麗のイラストが！
もとい、ストⅡネタのハガキが！

てなわけで、アイランドでは
おさまりきらないハガキを
お熱いうちにご紹介なのだ。



↑（大阪府　天守鯱君）


↑（神奈川県　JUN君）


↑（富山県 やめるんだジョー君）

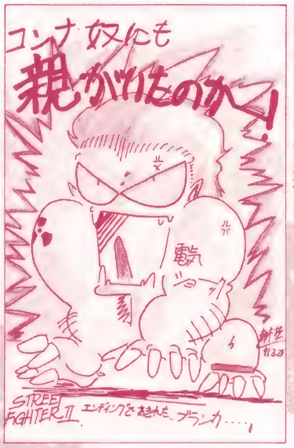

↑（岐阜県　ハセイン君）



↑（埼玉県　YAM君）



↑（東京都　冴道転輪君）★バ、バトルロイヤル!!



↑（埼玉県　春日木　桂君）★悪かったね（代弁）。



↑（神奈川県　名なし君）★ヘルメットかぶれるの？


↑（山梨県　排泄ブバット君）
★スタッフロールの前でも押してみよう。

↓（埼玉県　妖刃定光君）★靴が飛びそう。





↑（鹿児島県 そのうちブランカ本出す藤NSさん）
★女性ファン多し…。



↑（岡山県 夜遊び倶楽部よしと君）★あの、ポワンポワンしてるところが…（何が？）

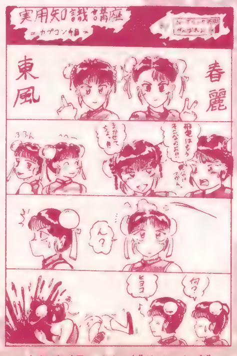


↑（北海道　大亜門君）
★しかし、ケンのエンディングは…!!



↑（愛知県　蚊　炎風君）
★日本人ならぁ～どすこいでしょう。


↑（神奈川県　あきらめんぞ・ぷぁるさん）★セリフがさわやかだぜ、リュウ！



↑（東京都　N・ダルシムダンス・G君）
★条件反射が悲しくて。



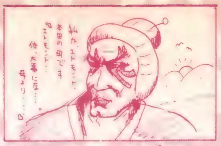
↑（静岡県　SHIRAU君）
★いつもよりおーく回っております…。



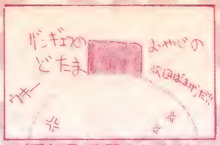
↑（第三の月　添田じゃなくて浅田修蟲君）
★チョウセンシャ、モトム。

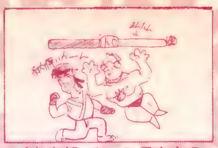


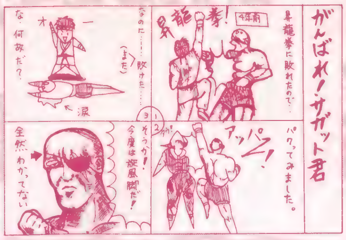
↑（岐阜県　がきだま君）★うーん、ヘレニズムだなあ。


↑（兵庫県　へちまプー♡♡♡君）

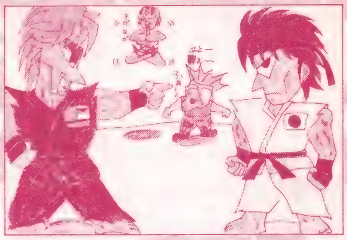

↑（神奈川県　K-WAX君）

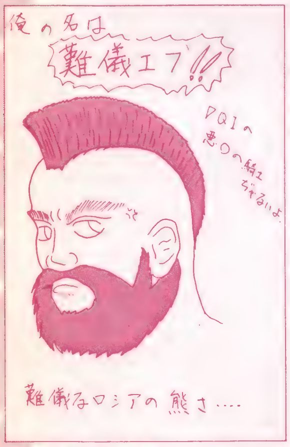

↑（愛知県 春麗大好きだれかファンクラブつくろー君）


↑（東京都 のーみそたれみそそ）



→（大阪府　暁麗！君）★進歩の心を忘れてはいかん！

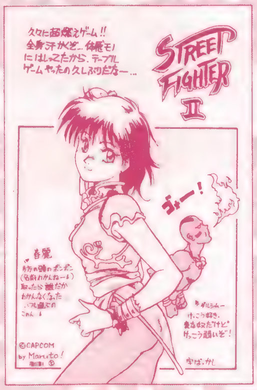

←（宮崎県　スーパーPac君）★きさまだけは、俺が倒す。



↑（富山県　難儀翁君）
★で、八っつぁんは？



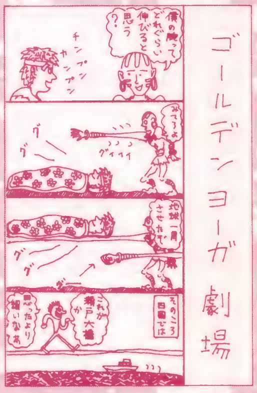
↑（静岡県　宮内孝君）★グ、グレイト。



↑（神奈川県　まると！君）
★春麗の服ってロストワールドの武神の服に似てない？



↑（栃木県　アメジスト・シヴァ君）★お下劣…。



↑（岡山県　耳）
★グ～～～。

ホビーマシンからアーケードゲームに夢を広げよう。☆☆☆

TMゲームクラブ

PCBボーナスセール実施のお知らせ

チャンピオンベースボール ……………¥ 1,500
会員¥ 1,000
ハイパーオリンピック ……………¥ 1,500
会員¥ 1,000
フラッシュポイント ……………¥20,000
麻雀遊技 ……………¥15,000
レディーハンター ……………¥13,000

その他在庫処分のため大放出!!

基板で遊ぶための最低条件は、まず下記の写真のコントロールボックスが必要になります。それぞれ違った特長を持っていますので自分に合った商品を選びましょう。次は基板ですがコントロールボックスと基板の間につけるケーブル(ハーネス)が必要です(このハーネスは基板とコントロールボックスに合わせて当社でお作りしています)。ゲーム基板自体はむき出しですがグラスファイバーという素材でできていますので素人の方でも使い方を間違えなければ半永久的に維持も可能です。



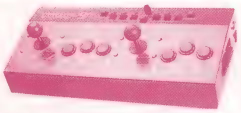
☆基板在庫2000枚以上。
☆基板は全て激安価格にて販売しています。更にTMゲームクラブ会員に入会すれば会員特別割引で販売中。
☆これから基板を始める方でも懇切丁寧にアドバイス致します。
☆ショールームでゆっくりゲームを楽しめます。

☆ご当選おめでとうございます☆

予定

○ワルキューレの伝説PCB ……………笹井健次様(1名のみ)
○グラディウスⅢPCB ……………深尾篤史様(1名のみ)
○テトリスPCB ……………柴田毅正様(1名のみ)
○ゲームテレカ30名様…清田崇晴様　川田琢磨様　広畑孝様　毛利勝利様　加藤健様
ほか25名の方が当選しました。多数のご応募ありがとうございました。

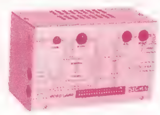
☆今回は特別にイラストを描いて来て下さった方の中で、力作の方に限りテレホンカードを差し上げます☆



KIC'91
Ⓐビデオ端子　¥35,000
ⒷRPG・21P、15P　¥29,000
ⒸⒶ+Ⓑ両方　¥38,000



SVG-8
標準タイプ21P、15P、ビデオ　¥34,800
RGB15P、21P専用　¥29,800



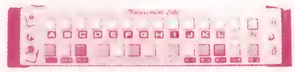
AV-999(ステレオ)　¥25,000
AV-9(モノラル)　¥20,000
㊟S9-TURBOは別売です。



S-9ターボ　¥10,000
メガドライブコード　¥3,000
PCエンジン用コード　¥2,000
パソコン用コード　¥1,500
Fコン用コード　¥2,000

TAMAYA GAME CLUB
会員募集中!

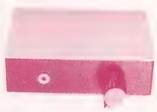
入会の方には、もれなく、テレカ、ポスター等、プレゼント。
どこよりもお得なクーポン券により会員のみ特別割引。
価格リストを毎月一回送付いたします。
イベント、その他、いろいろ企画しています。
詳しい資料・販売リスト希望の方は62円切手2枚同封。住所・氏名(フリガナ)・電話番号を明記の上、御請求下さい。玉屋「GM係」まで。



麻雀パネルTMゲーム
KIC用麻雀パネル　ハーネス付
画面反転機能付　¥8,000

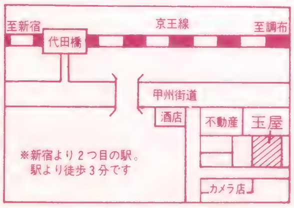


TMRGBエキスパンダTMゲーム
TMエキスパンダ　¥14,500
MSXケーブル　¥4,000



システムⅡ用ヘッドフォンボックス
¥3,500

ショールーム新装オープン展示販売中



営業時間　AM10:00~PM7:00(平日)
AM10:00~PM5:00(日、祝)

TMエキスパンダ・15Pしかない15kHz対応モニターに21Pを増設。21P入力端子には、同期分離回路内蔵。15Pでは、同期のとれなかった基板等が鮮明に映ります。15P・21P自動切換
※MSXのみ別売の専用21Pケーブル¥4,000が必要になります。
振込先　松沢信用金庫代田橋支店　(普)0196301
TMゲームクラブ

ショールームでは、多数のゲームを無料でPLAYできますので、どうぞご自由にご来店してください。
基板の予約も受付しています。
基板の価格は常に変動していますので、電話で確認の上注文してください。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

基板売買のトータル・アドバイザー
TMゲームクラブ
株式会社 玉屋

〒169 東京都杉並区和泉2−1−26
☎03(3323)5524(販売部)
FAX.03(3323)5533

ゲーメスト独占!

緊急掲載

超特大スクープ







グラII開発スタッフがついに動き出した!!

開発コード=GX−067

それは沙羅曼蛇IIでもグラIVでもない



コナミは神話を超えられるか!

声を大にして告ぐ!

全国のゲーメスト読者、アーケードゲームファンに告ぐ!!

ゲーメスト編集部ではコナミ本社（東京）で取材中、偶然にも超特大のスクープを入手!

コナミはやってくれるぞ!

あのグラIIスタッフが再び……!

コナミでは今、空前絶後のシューティング・ゲームを開発中という事実が判明したのだ!

これまで、わかっているところでは、このニューゲームは開発コードがGX−067とネーミングされている。開発スタッフはコナミの代名詞ともなっているグラディウス・シリーズの、中でも評価の高いグラディウスIIのスタッフによって組まれている。

続編モノではない

しかしGX−067はグラディウス・シリーズとは一線を画している。そのゲームシステムは、これまでのすべてのシューティング・ゲームのシステムを葬り去ってしまうほどのパワーをもっているらしい。そして、発表はこの秋のAMショーに予定されている。

ここだけの話だが、実は、こっそりと開発中の画面写真をチラッと見てしまったのだ。何かが違う!ものすごい書き込み!飛び出すような色使い!一瞬、写真が動きだしたような錯覚を覚えた。今はまだ、ここまでしか言えない!次号を待て!

特別機動取材部隊を編成

ゲーメスト編集部ではこのGX−067の内容を探るため、特別機動取材部隊を編成した。

この瞬間、コナミの広報部員のベンリー山本氏（元マニア）は24時間、われわれの監視下に入ることになった。

我々がもぎとった情報は毎月ゲーメスト誌上で、コナミが何と言おうとこの際発表してしまう覚悟だ。

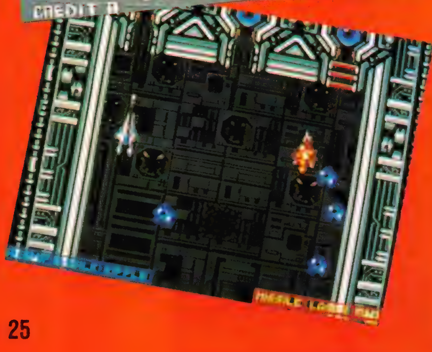
協力を求む!

読者のみなさんの中にもGX−067に関して、こんなことを知っているという人がいたらそれを教えてほしい。それから、こんなふうなのではないか、とひらめいた人も編集部までお便りをバンバンよろしく!

GX−067はどんなゲームなのか!一刻も早く知りたい、そしてプレイしたい!みんな応援頼むぜ!











バリバリシューティング
スコルピウス

6月28日発売!



■X68000対応
■7800円（税別）

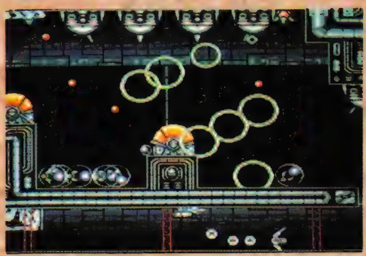
後半6面だよーん

このステージは敵の巨大な前線基地が舞台だ。侵入者を排除しようと壁が閉じてくる。注意しないと行き止まりになってしまうぞ。

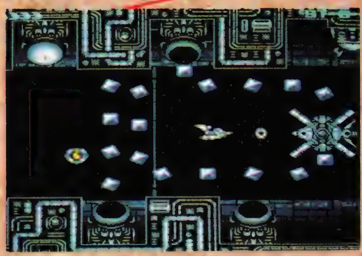
このステージの強敵は、なんといってもハマーと呼ばれる追尾型のひし型の敵だ。ナナメに進みながら追いかけてきて、オレンジ色のウェーブで攻撃してくる。ときおり吐き出す誘導弾もうっとうしく、辛いぞ。

また、後半に入るとハッチから無敵のレンズのような敵をコロコロところがしてくる。レンズ地帯はどう攻略する？

ボスは、はねるロボット。上へは弾、下へは子供ロボットを出してくるのだ。



ハッチの中からレンズが出てコロコロ転がる。



画面の右の方にいるのがハマー。四角のつぶは無敵。

私たちが制作しました。

ゲームを作ろうと言ってすでに2年以上が経過した。いろいろあったが、とりあえず〝作り上げて結果を出す〟ことだけを考えてここまでやってきた。

それなりに面白いゲームにはなっているとは思うが、不満点をあげればきりがない。ゲームを作っている人たちはみんな、こんな気分なんだろうと思う。

やはり、編集長とかけ持ちというのは大変で、かけ持ちのプレッシャーはボクシングのボディーブローのように徐々にきいてきた。10RではもはやKO寸前。だが、とりあえず勝負は判定に持ちこめたと思う。

（石井ぜんじ）

「ゲーメストからゲームを」。この言葉からここにたどりつくまで、実に2年かかっているんですよね。

今、ここで作る側のエンディングを迎えるのは、実に感慨深いものがあります。

ゲームを作ることを簡単なことだと思っていたわけではないけれど、やはり大変だった。

もっともそれは、ゲーム作りそのものが大変、ということよりも、ゲーム作りの環境が未整備ゆえの問題点も多く、それらを解決していけば、さらにより面白い作品の完成が期待できるとゆーものじゃ、あーりませんか。

乞うご期待。

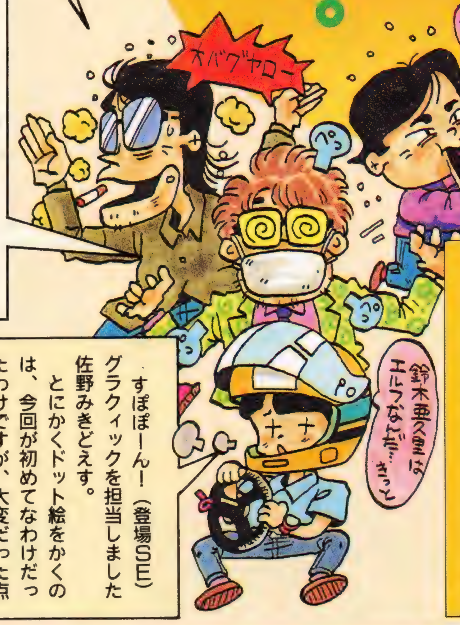
（GOD）

今回、音源ドライバーを担当した斎藤です。〝はねたまご〟の募集に応募して採用され、このような形でスコルピウスに参加させていただきました。

確か、募集には「腕に自信のある人」とか書いてあったので、初めは「俺じゃあダメだな」と思ってました。でも、次の号にも募集が載っていたので「よし、行くだけ行ってみよう」と思い、そして今回、スコルピウスの制作に携わることができたわけです。

今回の募集を見て、私と同じように思った方もいると思いますが(?)一度遊びに来てはいかがでしょうか？

（斎藤）



すぽぽーん！（登場SE）グラフィックを担当しました佐野みきどえす。

とにかくドット絵をかくのは、今回が初めてなわけだったわけですが、大変だった点といえば…時間でしたね。

とにかく初期に描いたものは、へんてこで（今もちょっとへんてこだが…）、描き直す時間がなく、ヘタクソなのがいくつかあってしまうわけですが、気に入っているやつもちゃんといます。

自分でいうのもなんだけどなんだかミョーな世界感が出ているのではないかと…。

それでは、オマケP-Cで会いましょう…。

（佐野みき）

BGMも期待してね！

今回は、基本的な曲の構想を私が初めに創り、それを友人である高浜君に伝え、彼がインスパイアされた部分を中心に実際の曲作りを行う、という方法で進められました。

私と彼のコラボレーションが「スコルピウス」という創作媒体を通して、新たな境地を作れたのではないかと思うのです。

データ作成上で苦労しましたが、かなり良く出来ているのではないかと思います。個人的には7面のBGMが気にいってます。



㈱メル[illegible]ック
AVC[illegible]室[illegible]
中潟憲[illegible]

制作 月刊ゲーメスト
B-TYPE
発売 ㈱新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
■お問い合わせ ☎03(3293)9321

ゲーメストがつくったスコル

私たちじっくりプレイしてみました。



スコルピウスのウリは、何をおいても"触手"だろう。このゲームにおいて、触手は非常に重要な役割を果たし、かつ必要にして不可欠な要素である。触手を使いこなせるようになれば、このゲームはどんどん面白くなっていくだろう。

しかし、難度の高さも半端じゃない。特に4、5、6面には悩まされることになるだろう。もしコンティニューなしで全面クリアできたなら、私はあなたに絶大な拍手を送りたい。

少々荒削りな部分も見受けられるが、これが処女作であることを考えなくても納得のいく出来であると思う。（C・LAN）

スコルピウスはですねェ、プレイすればするほど味がでるするめのようなゲームですね（あっ、サソリか）。

しっぽの使いかたがうまくなればなるほど、どんどんゲームが面白くなるのです。

でも、しっぽ使いだけではなく、シューティングの総合的なうまさが要求されます。

私もゲーム中に何度もプレイヤーの行動の裏をかいた敵の配置などでやられて泣いたことがありました。さすがゲーマーの作ったゲーム、プレイヤーの心理を読んでるなぁ～と感心。思わず「うまいよ、それ～」と叫んだこともしばしば。

あ、でもやれば誰でもうまくなるから安心してね。君もしっぽ使いの名人、しっぽマスターとなろう!!（ちゃら子）

横スクロールのシューティングということで、私自身はハッキリ言ってヘタクソもいいところなのだが、それでもある程度までは進めた。

各面に2～3カ所のハマリ場所があって、そこを進むのには何回もチャレンジして自分なりのパターンを作っていかなければならず、かなりのやり込みがいがある。

ポイントはやはり触手で、これをうまく使えるようになることが大切だ。

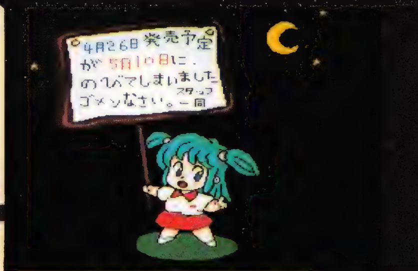
グラディウスやR−TYPEのオプションなどより、触手自体の威力が強い。その分、触手がうまく使えるようになればずっと楽しめるようになると思う。（ゲ屋店長C・C）



私も「スコルピウス」をプレイしてみましたが、身内の人間が作ったことを差し引いて客観的に見ても十分に楽しめる、面白いものでした。

このゲームの特徴である触手をうまく使いこなせるようになるまでに少し時間がかかりましたが、ちょっとしたコツをつかんで使い方に慣れてしまったら、信じられないくらい楽に先へ進めるようになりました。触手を使いこなせるようにならないとこのゲームの真の面白さは分からないと思います。

後半面はかなりの難度ですが、めげずに何度もチャレンジしてクリアしてほしいですね。（あるるじーぶー）



ごめんなさーーい

5月10日「スコルピウス」は堂々発売されました。

それなのに、それなのにです。その日のうちにです。

STAGE3の最後のパワーUPを取った時に画面が止まってしまうというバグが発見されてしまいました（ナサケネ～）。

また、STAGE1のボスを倒した後に時おり画面が止まってしまうというバグも発見されました。

ごめんなさーーい。

買っていただいた皆さんでお取りかえご希望の方は、お名前とご住所、電話番号を書いてディスクを新声社B−TYPEまで送ってください。

送料と共に、新しいディスクを送らせていただきます。

せっかく楽しみにしていただいて買ってくれた皆さん、本当にごめんなさい。

でも、いっしょうけんめい、再度（何度も）バグチェックをしておりますので、6月の28日にはまたちゃんと発売しますよ。

忘れないでいてね。



◆全国のパソコン・ショップの皆さんに!!

「スコルピウス」発売に関しましてはご迷惑をおかけ致しました。深くお詫び申し上げます。6月28日バージョンアップ商品をお届けさせていただきます。よろしくお引き立てください。

GAMEST SPECIAL EDITION

もうすぐ生まれます!!

ホントウです！

史上最大のアーケードゲーム本



ザ・ベストゲーム

the BEST GAME

PHOTO © TAITO DARIUS II

6月19日ついに発売!!

240ページ
画面写真が
超盛り沢山!

1,980円(税込み)

ギャルズアイランドに続くゲーメスト増刊第2弾!!
歴代ビデオゲームベスト30やゲーメストが選んだスペシャル9ゲーム超徹底解剖、きわめつけはビデオゲームフルリストだ!! 人間の限界をはるかに超えてしまったスタッフたちのたどりついた地平はどんなものだったのか? 君の眼でしっかりと見さだめてくれ!

マニアのみなさん電話くださいネ!

ナムコROMキット
- オーダイン……22,000円
- ローリングサンダー2（新）…40,000円
- 球界道中記……13,000円
- スプラッターハウス……22,000
- デンジャラスシード……13,000
- ドラゴンスピリット……15,000
- バーニングフォース……13,000
- 倉庫番DX……15,000
- パックマニア……18,000
- ピストル大名の冒険……20,000
- マーベルランド……20,000
- ワールドコート……10,000円
- ワールドスタジアム……10,000円
- 〃 '89……10,000円
- 〃 '90……10,000円
- ドラゴンセイバー……35,000円
- ダートフォックス……45,000円
- フェリオス……24,000円
- ファイネストアワー……20,000円

セガROMキット
- クラックダウン……18,000円
- フラッシュポイント……6,000円
- ベイルート……10,000円
- ボナンザブラザース……15,000円
- モンスターレア……20,000円
- レッスルウォ……13,000円

その他ROMキット
- ルナーク……20,000円
- ガンフロンティア……20,000円
- R-TYPE……9,000円
- イメージファイト……13,000円
- Xマルチプライ……17,000円
- トンマ……15,000円
- Mr.ヘリの大冒険……18,000円
- 天聖龍……13,000円
- クイズH.Q.……15,000円
- ドンドコドン……15,000円
- プラスアルファ……18,000円
- ミズバク大冒険……20,000円
- MJ-12……20,000円
- ロッドランド……20,000円

アイレムPCB
- R-TYPE……28,000円
- R-TYPE II……38,000円
- エアデュエル……55,000円
- ジッピーレース……7,000円
- スパルタンX……10,000円
- 大工の源さん……40,000円
- パウンドフォーパウンド……70,000円
- ビジランテ……18,000円
- ロードランナー……6,000円
- イメージファイト……28,000円
- Xマルチプライ……35,000円
- ドラゴンブリード……35,000円
- トンマ……35,000円
- メジャータイトル……75,000円

SNK PCB
- アテナ……8,000円
- 怒号層圏……13,000円

カプコンPCB
- 1942……10,000円
- 1943……10,000円
- アレスの翼……13,000円
- カプコンワールド……18,000円
- ガンスモーク……12,000円
- サイドアームズ……11,000円
- セクションZ……13,000円
- 戦場の狼……8,000円
- ソンソン……5,000円
- 大魔界村……100,000円
- エリア88……100,000円
- 虎への道……20,000円
- ハテナ?の大冒険……18,000円
- ブラックドラゴン……14,000円
- 魔界村……15,000円
- U.S.ネイビー……125,000円
- ラストデュエル……20,000円
- ファイナルファイト……135,000円
- ストリートファイターII（新）……238,000円
- マジックソード……115,000円

コナミPCB
- パンクショット（新）……38,000円
- A-JAX……35,000円
- グラディウス……25,000円
- グラディウスII……50,000円
- グラディウスIII……55,000円
- ハスラー……4,000円
- サラマンダ……28,000円
- シティボンバー……20,000円
- 新入社員とおる君……5,000円
- タイムパイロット84……13,000円
- トライゴン……60,000円
- ファイナライザー……7,000円
- マーカム……3,000円
- コンバットスクール……3,000円
- でたな!!ツインビー……95,000円
- パロディウスだ!……80,000円
- クォース……18,000円
- エイリアンズ……80,000円
- サプライズアタック……28,000円
- T.M.N.T.……90,000円
- サンダークロス……40,000円
- ライフフォース……28,000円
- ローラーゲームス……55,000円

セガPCB
- アッポー……10,000円
- エイリアンストーム……55,000円
- テトリス……4,000円
- バンクパニック……8,000円
- ファンタジーゾーン……23,000円
- ブロクシード……50,000円
- コラムスII……43,000円
- サンダーフォースAC……40,000円
- ロボレス2001……8,000円
- フラッシュポイント……30,000円
- ベイルート……35,000円
- モンスターレア……45,000円
- アフターバーナーII……100,000円
- ゴールデンアックス……55,000円

タイトーPCB
- エクスターミネーション……10,000円
- 黄金の城……13,000円
- 女三四郎……10,000円
- インセクターX……18,000円
- ファイティングホーク……15,000円
- 究極タイガー……22,000円
- 功星金団……15,000円
- サイバリオン……35,000円
- 侍日本一……10,000円
- 地獄巡り……25,000円
- スクランブルインフォメーション…13,000円
- スラップライト……13,000円
- タイガーヘリ……13,000円
- 達人……48,000円
- ダライアス（EXIT）……35,000円
- トップライディング……50,000円
- Dr.トッペル探検隊……8,000円
- パニックロード……8,000円
- ニュージーランドストーリー……30,000円
- ハレーズコメット……35,000円
- 飛翔鮫……13,000円
- リベンジオブDoh……13,000円
- ワードナーの森……10,000円
- アルカノイド……3,000円
- ドンドコドン……70,000円
- レインボーアイランド……23,000円
- ザインドスリーナ……10,000円
- エキサイティングアワー……8,000円
- 大旋風……26,000円
- あしたのジョー……13,000円

テクノジャパンPCB
- コンバットライブス……43,000円
- 西遊降魔録……13,000円
- ダブルドラゴン……18,000円
- 〃 II……35,000円
- 〃 III……45,000円
- くにお君……8,000円

テクモPCB
- アルゴスの戦士……13,000円
- ガンディーラー……20,000円
- ジェミニウイング……15,000円
- シルクワーム……18,000円
- ピンボールアクション……10,000円
- スターフォース……15,000円

データイーストPCB
- カルノフ……25,000円
- サイドポケット……8,000円
- ダークシール……40,000円
- ファイティングファンタジー…20,000円
- ワンダープラネット……7,000円
- ロボコップ……23,000円

ナムコPCB
- システムI……45,000円
- システムII（新）……110,000円
- ギャラガ……8,000円
- ギャプラス……12,000円
- ディグダグ……7,000円
- ドラゴンバスター……15,000円
- ドルアーガの塔……30,000円

その他PCB
- エアバスター……50,000円
- エクセライザー……7,000円
- オメガファイター……20,000円
- ギガンデス……18,000円
- 銀河任侠伝……15,000円
- 航空騎兵物語……18,000円
- サイキック5……8,000円
- 上海……10,000円
- 名人戦……23,000円
- スーパーバレーボール……38,000円
- スーパーフォーミュラ……48,000円
- スノーブラザース……30,000円
- 脱獄……20,000円
- XXミッション……13,000円
- テラクレスタ……7,000円
- 忍者君II……13,000円
- ハットリス……10,000円
- ブラッドブラザーズ……70,000円
- ラビオレプス……20,000円
- ポンピングワールド……20,000円
- ゴモラ……33,000円

麻雀PCB
- アイドル麻雀……10,000円
- テレフォン麻雀……5,000円
- 花のももこ組……5,000円
- 麻雀学園……8,000円
- 〃 II……8,000円
- レディハンター……10,000円
- 殺人事件……5,000円
- 麻雀刺客……15,000円
- 夏物語……18,000円
- ねるとん牌鯨団……20,000円
- ビタミンC……10,000円
- ファンクラブ……23,000円
- 華折鶴……25,000円
- 華の舞……13,000円
- ぱにっくスタジアム……13,000円
- キャンパスハンティング……15,000円
- トリプルウォーズ……10,000円
- 麻雀革命……13,000円
- 大予言……20,000円
- 七次元の妖精……18,000円
- ねらえトップスター……13,000円
- 麻雀遊技……15,000円
- ギャルの告白……3,000円
- ミスコンテスト……7,000円
- ナンパストリート……8,000円

5,000円均一 PCB

中華大仙・草野球・ドッジボール・奇々怪界・クラックス・ピット&ラン・火激・ロードファイター・ファイナルライザー・少林寺への道・マンハッタン24分署・ワイワイジョッキー・怒・SRD・ダーウィン4078・バトルフィールド・エクセリオン

その他多数PCBがあります。TELください。下取りもいたします。全て当社で取り扱っているPCBはオリジナルです。来社の際は必ず電話で在庫確認の上御来社下さい。

『正社員募集!』

要普免（3年以上）誠意のあるファイトマン。通勤可能な方で電気&電子知識のある方優遇いたします。（10：00～7：00）日・祭休み・委細面談

●テーブル筐体の利点

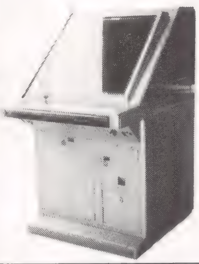
縦・横にモニターを動かせます。画面の全てが調整できます。¥40,000よりのテーブル筐体。18インチセガ製「T-13」18インチテーブル筐体（シルバー）¥50,000より。セガ製「18City」筐体も扱っております。¥80,000より(シルバー)

●業務用麻雀パネル（ハーネス付）新品¥10,000です。

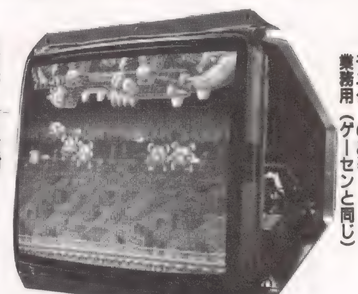
●連射PCBついに完成!! どんなパネルでも取付OK。超小型ですのでネジ止め不用。「UKI-1」2,500円

●純正品DCパック電源10,000円。

高解像モニターテーブルも，テーブルに組み込みます



モニターのみ¥50,000 業務用（ゲーセンと同じ）



セガCity筐対 18インチ（シルバー）

KIC'S 91

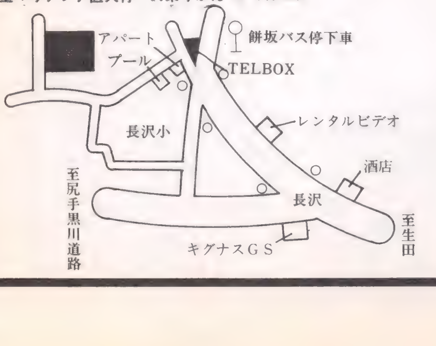
- ●A/ASタイプ(ビデオ/ビデオ・S端子対応) 35,000円
- ●Bタイプ(RGB15, 21ピン対応) 29,000円
- ●C/CSタイプ(上記両方対応) 38,000円

※S端子ケーブルは別売1,000円です。

COMBO AV

- ●Vタイプ（ビデオ端子、RF 対応）34,000円
- ●Rタイプ（RGB15、21ピン対応）29,000円
- ●VRタイプ（上記両方対応）36,000円

小田急線百合丘駅下車
聖マリアンナ医大行バス乗りかえ



SUN CO., LTD.
(有) サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2−20−11
TEL044(954)9459 FAX044(966)8287

ジュワッ!!怪獣どもを蹴散らしたれやァ!



ウルトラマン

空想特撮シリーズ

代弁(通訳兼攻略):
かる隊員
イラスト塩原

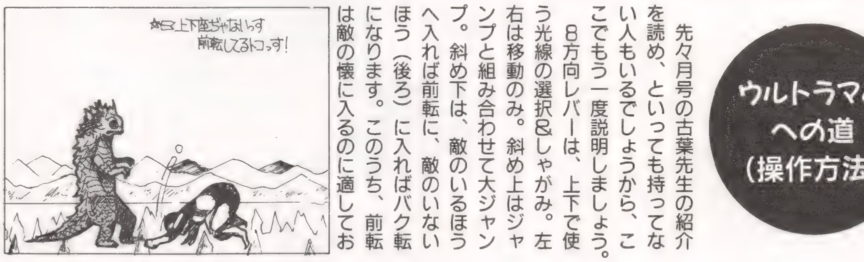
**25周年を迎え、彼は生まれ変わった。そう、投げて投げて投げまくれ!
蹴って蹴って蹴りまくれ〜!! 地球の平和は俺が守る!!!**

君もウルトラマンになろう!

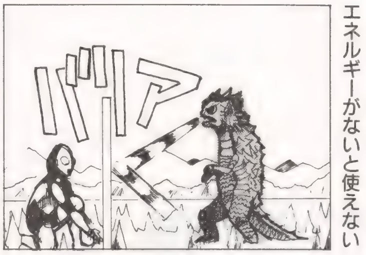
先月号で予告したとおり、今月からこのゲームの攻略をやります。凶悪怪獣に日々悩まされているそこの君!これを読んでさっそく訓練だ!!
と、その前に基礎を学んでおかねばね。

ウルトラマンへの道(操作方法)

先々月号の古葉先生の紹介を読め、といっても持ってない人もいるでしょうから、ここでもう一度説明しましょう。
8方向レバーは、上下で使う光線の選択&しゃがみ。左右は移動のみ。斜め上はジャンプと組み合わせて大ジャンプ。斜め下は、敵のいるほうへ入れれば前転に、敵のいないほう(後ろ)に入れればバク転になります。このうち、前転は敵の懐に入るのに適しており、前半面で多用し、バク転は前半から中盤にかけてよく使います。特に、バク転の最中は無敵で、前転の最中は狙われやすい、ということを覚えておいてください。
3つあるボタンは、それぞれパンチ、キック、ジャンプボタンで、パンチ+キックボタンで光線を発射。ジャンプとキックで飛び蹴りなら、ジャンプとパンチでジャンプチョップ(?)。
レバー下と同時に、パンチでバリアを張るけれど、光線エネルギーがないと使えない(使った時は、少しだけエネルギーを消費する)。
プレイする前に肝に銘じておかなければならないこととして、次の2点があります。
1、その巨体ゆえか、ウルトラマンは動きが鈍い。
2、無理して前転で近よろうとしない。
1、はもううんざり、というほどで、反応の遅さを考えてボタンを押さないと、「ジャンプしたはずなのにー」ということになってしまう。
2、は初心者によく見受けられますね。間合いをつめるにはジャンプチョップがいいでしょう。敵が接近しつつある時はジャンプキックです。どちらもレバーは真ん中か前。前転をするのはその後です。このへんの間合いについては写真を参考にしてください。



とりあえず前転は近距離から。何度も転がるのはタブー。

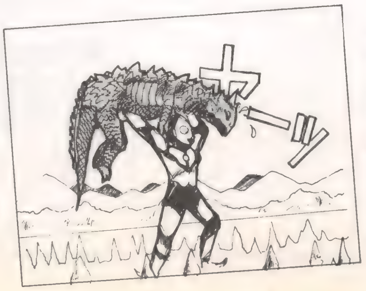


対レッドキング戦(次号対決)で多用するので習得すべし。

注意事項ですが、敵を倒すには体力をゼロにし、FINISHの文字が出ている間に光線を一番上のFINALという所に合わせて敵にあびせねばなりません。初めての人はこれがわからず1面でゲームオーバーになることが多いようです。また、光線をセレクトする時、あせって八つ裂き光輪やスラッシュ光線をだしてしまうようではウルトラマンにはなりきれません。ゆっくりでもいいからしっかりとFINALに合わせましょう。後半面でこのミスをしでかすと確実にタイムオーバーになります(実は何度もやったことがある)。ちなみに、残りタイムが1分をきり、カラータイマーが鳴り始めると、光線エネルギーのたまるスピードがどんどん早くなるというのも覚えておいて損はないでしょう。
怪獣たちに関していうと、後の面に出てくる怪獣ほど、体力の回復スピードが早く、接近戦に強くなります。投げ(怪獣をつかんでからキックボタン)がまともに通用するのはせいぜい3面までと記憶してください(9面のバルタンは例外)。
それでは、実際に怪獣たちをやっつけるためのマニュアルに移りましょう。

投げだ!投げの鬼となれっ!!!

今回は1〜7面を攻略。その中で最初の敵、ベムラーを思いっきりいたぶれるやり方をお教えしましょう。投げです。ベムラーが離れていて、遠ざかっていく時はジャンプチョップ、近づいて来る、または近くにいる時は飛び蹴りで間合いをつめ、すかさず前転、つかんだらキックボタンでベムラーを投げとばします。そうしたらすぐに1、2歩進んで前転、以下前記のくりかえしです。1、2歩といっても実際はちょこっと進むだけで結構。3面のバルタン星人にも完璧に通用します(バルタンの場合はほとんど1、2歩って感じで、ベムラーの時より少しだけ進む距離を長くすればいい)。
とにかく、投げたらちょっと進んで前転→投げ、ですから。
それともう一つ。間合いをつめても、または間合いをつめようとしても怪獣が離れていく場合、自分も少し後ろに下がってみます。すると、怪獣は気が変わったかのように近づいて来るようになります。これなら、無理に飛び蹴りや前転を繰り返して逆にダメージを受けるなどということはかなり少なくなるはずです。
これは全怪獣に共通していることなので、要チェック。



転がってる最中からキックボタンを連打する。

第1話 宇宙怪獣ベムラー

スタートしたら、レバー横・＋ジャンプ直後のキック（要するにただの飛び蹴り）で近づきます。あとはもう、ちぎっては投げ、ちぎっては投げの連続です。いろいろ光線や技の練習をするのもいいでしょう。



小とび蹴りを出すなら、スタート時の距離を目安に。

第2話 透明怪獣ネロンガ

やはり飛びチョップか飛び蹴りで近づきますが、その後



タイミングよく押すといい。見えなくなってもあせらずに。

はず〜〜〜〜〜〜〜〜〜っとその場に立ったままキックを繰り出し続けます。何発か喰らうだろうし、運が悪いと放電攻撃もされるでしょう。が、蹴りです、蹴り。

余りにもダメージを受けすぎたり、見えなくなったネロンガに恐怖を覚えた人は光線を使ってください。

第3話 宇宙忍者バルタン星人

すでに説明ずみ。分身したら飛びチョップか飛び蹴りで突っ込んでください。



常にこれ。近い時はとび蹴りで。逆に離れるのは×。

第4話 棲星怪獣ジャミラ

ここから後の怪獣に接近戦を挑むのはやめましょう。もちろん前に説明したやり方もです。ここからは、大部分大ジャンプキックで戦っていくことになります。

やり方は、レバー上＋ジャンプのすぐ後キックです。頂点に達した時に、カクッとレバーを左右に入れたりしなければ、けっこう空中で狙いをつけられます。まずは、真上にとんだ後、レバーを動かさないでそのまま飛び蹴りを落とすようにして、段々と離れた所にいる怪獣にも当てられるようにしていきます。

けっこう慣れが必要ですが、この技だけで倒せる（つまりこの技だけで戦う）怪獣は、ジャミラ、テレスドン、ブルトン、アントラー、ゴモラ、バルタン(2回目)、メフィラス、ゼットンとほとんどの怪獣がその範疇(はんちゅう)に入ってしまいます。とりあえず、今回攻略する7面のアントラーまで、4体ともこの垂直大ジャンプキックで倒せるので、ぜひマスターしてください。

で、ジャミラですが、意外と強い。この垂直飛び蹴りを使っても相撃ちの繰り返しで、何とか蹴りを出している自分が打ち勝っているのを利用して勝つ、といった具合ですから。もしも、うまくいかずに打ち負けている場合は、光線を使うしかありません。

注意することとしては、ジャミラが口から吐く炎は、最後に1発だけ飛んでくる（上に吐いても下に吐いても）のを忘れないということ。この面あたりからバク転とバリアをすぐに出せるようにしておくこと、の2点です。

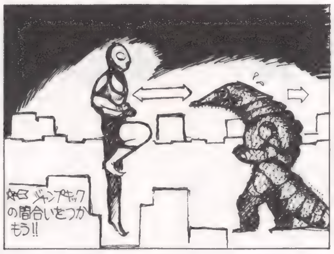


ジャンプ後落ち始めてからレバーを入れるのがコツ。

とにかく、飛び蹴りが慣れないうちは、光線の連発で押しましょう。その時は、八つ裂き光輪などの「かわされたらすごく悲しい」光線よりも、「かわされてもエネルギーがちょっとしか減らない」光線を使用すること。スラッシュ光線ですね。

第5話 地底怪獣テレスドン

ジャミラより弱いです。炎も近くにいさえしなければ当たらないので、体力の少ない時は遠くから光線ですね。



垂直とび蹴りはこの間合いから。ピッタリだと見事にハマる。

第6話 四次元怪獣ブルトン

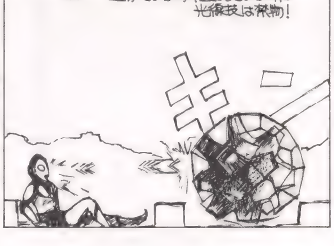
初めのうちはすごくハマるでしょうが、何があってもくじけずに垂直大ジャンプキックを続けてください。ブルトンが飛びはねて近づいてきた場合、自分とブルトンとの距離があいていれば、光線をヒットさせることが可能です。じっとしている時や、転がって離れていく時に光線を出すと、バリアではね返されてしまい、



ブルトンの足元（?）を狙うようにするとちょうどいい。

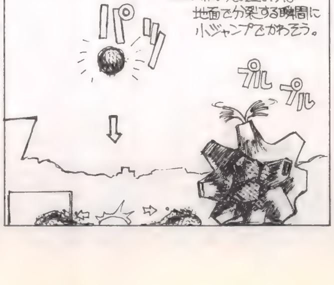


とっさの判断が必要なので、意外と難しい。バリアでも可。



遠くにいる時や、遠ざかっていく時は絶対に光線はダメ。逆に自分がダメージを受けるので気をつけましょう。

チャラン、チャランと音がした後に上から降ってくる赤い生き物(?)は4回くるので、4回目を大ジャンプで飛び越しつつ、蹴りです。それまでは、ブルトンから少し離れて待ち、赤い奴が地面に落ちるちょい前に垂直ジャンプでやりすごします。



近すぎると空中で赤い奴にぶつかるので、その時はバク転。

第7話 蟻地獄怪獣アントラー

垂直大ジャンプキックができるなら、このゲームに登場する全怪獣中一番弱い敵になり下がります。もう、カモもいいとこ。ベムラーより弱い。垂直大ジャンプキックができない人は、近くからの飛び蹴り（レバー横＋ジャンプの一瞬後のキック）で戦います。ブルトンと比べれば敵ではないでしょう。



激カモ。君は2分13秒の壁を破れるか?



どくろ怪獣レッドキング。一筋縄ではいかぬ強敵だ。

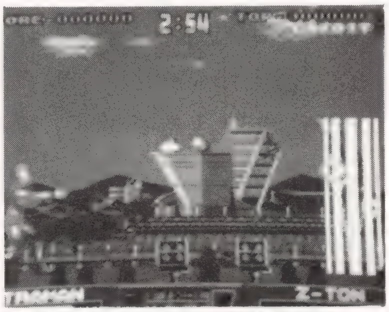


二代目バルタン(写真は3面でゴメン)。復讐は達成できるか?



古代怪獣ゴモラ。テレビでは強敵だった彼も、今では垂直飛び蹴りの餌食に…。いたぶれ〜。

以上で今回の攻略は終わりですが、ここで少しだけ後半の戦場を覗いてみることにしましょう。



25年の歳月を経て、今ここに蘇る宿命の対決。最大にして最後の敵、宇宙恐竜ゼットンだ!!



苦闘が続くウルトラマン。次なる強敵は怪獣酋長ジェロニモンだ。負けるなウルトラマン!



悪質宇宙人メフィラス星人。こちらと五分の能力を備えた最大のライバルだ。強いぞ!

さて、次号までに君はウルトラマンになっていられるかな?とにかく、前半投げ、中盤は飛び蹴りだー

次号後半、特にラスト3匹の強さは、そこだけ「別のゲームじゃねェの?」というくらいのモノ。エネルギー(財力?)を蓄えて待っていてくれたまへ。

激闘必至!! ジュワッチ!!!

KIC ケイアイシー●ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー

わくわく・胸キュンのワンダーランドへ

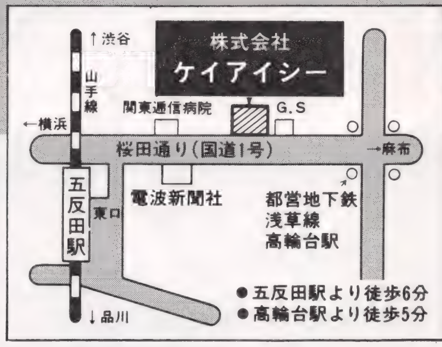
STEP IN!

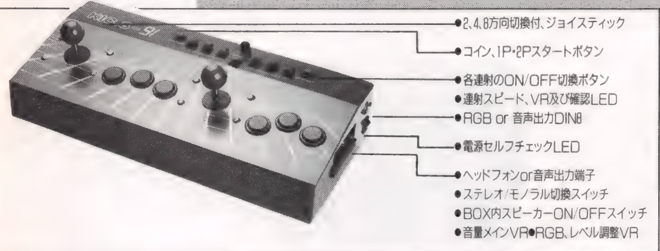
立ち寄ってみない

ゲーマーの憩いの場、交流の場。
店内にはキミの感性を刺激する
グッズがいっぱい!

あこがれのビデオゲームを
自分のモノにする絶好のチャンスだヨ。

●ショールーム営業時間 午前10時～午後7時
(日・祭日は昼12時～午後6時)





豊富な在庫、激安、サービス満点!
キミの欲しい基板、何でもあるヨ。
超お買い得、PCBリスト送付中!

S端子搭載で、リアルな映像を実現!

'91の主役はこれだ! KIC'S-91
キックス・キューイチ

より高画質な映像が楽しめる、S端子標準装備。

5大特長

1 電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
2 電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
3 音声はRGB、ヘッドホン端子、RFモジュレター(オプション)より、ステレオモノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
4 連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
5 新開発、S端子対応フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の+5V調整等、全て外部より出来ます。

(保証期間):
お買い上げ日より6ヶ月間

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

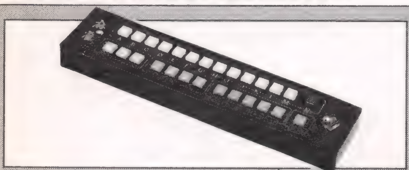
タイプA
¥35,000
ビデオ対応
(VHF、オプション)
付属品:ステレオコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用

タイプB
¥29,000
(RGB専用)
付属品:ステレオコード、RGB 21/15Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプC
¥38,000
(タイプA、B両方対応)
付属品:ステレオコード、RGB 21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション

■KIC'S縦、横変換コネクター……¥2,000
縦画面のゲームも、TVを横のままプレー出来ちゃう優れ者!!
■タイプA・CのVHF対応……¥2,000
※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付
㊟S端子出力にはV、H、F対応での使用は出来ません。



別売オリジナル
麻雀パネル(ハーネス付)
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

チャンス!!

今、コントロールBOX、KICS'91(A、B、C各タイプ)と、麻雀パネル(ハーネス付¥7,000)を同時に購入すると、下記麻雀PCBのいづれか1枚を無料プレゼント中
①リアル麻雀、②麻雀専科、③麻雀狂時代、④ザ・麻雀
但し、先着80set限り、お早めに……
(サービス基板は希望の品が品切れの際は当社指定となりますので、ご了承下さい。)

KIC'SPCBレンタルクラブ会員募集!!

片っ端からゲームをしたい人や、ビデオに録画したい人。高価で手の届かなかったPCBが入会後手軽にあなたのお手元へ…!!

コントロールBOX KIC'S-91をお持ちの方には、全てのレンタルPCBに91専用ハーネスを無料で貸し出し致します!

※詳しい案内書は62円切手2枚同封の上、下記へお申し込み下さい。

※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×2枚を同封のうえ下記GM係までお申し込み下さい。

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額+送料(一律¥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★「きっくす倶楽部」会員募集中!!
会員には会員カード(スタンプ式)や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい!入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110

KIC 株式会社ケイアイシー ☎03-3280-3351・FAX.03-3447-9134
〒141 東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F

スラスラ進む

一問一答ガンフォースマニュアル

ガンフォース

ずる₂に負けたT.J.が送るガンフォースQ&A。さて、今回は私が果たしてどう構成したか?読めばおもしろい!

妥協なき質問箱

アクションシューティングは攻略が難しいといわれる。そこで、今回はガンフォースQ&Aと称してガンフォースのわからないことをアイレムに聞きまくってきた。まだプレイしたことのない人にもすでにクリアした人にも、おもしろく読んでもらおうと努力をしたつもりだ。

ここに載っていること以外にも、君の知りたいことがあったら編集部まで質問を送ってきてほしい。

では早速、質問していこう!!

エクステンドの設定はどうなっているのですか?

A…マイキャラは20万、40万90万、150万点で一人増えます。ただし、ディップスイッチの変更により15万、35万、75万、150万点のエクステンドパターンに変えることができます。

ゲームの難易度設定について教えてください。

A…難易度はベリーイージー、イージー、ノーマル、ハードの4段階あります。ゲーム中の難度は一人プレイか二人プレイによって少し変わります。

難度が上がると敵の攻撃間隔や弾のスピードが速くなります。

自機が使える武器は4種類あるわけですが、一番使えるように設定した武器はどれでしょう?

A…ボスにはバズーカが、ザコの多い場所にはオートがそれぞれ使えるようになっています。

固定武器の耐久力について教えてください。

A…敵の、大きい固定武器は12ダメージ、小さいほうは15ダメージを受けると使えなくなります。

また、プレイヤーが使える固定武器は大きいほうは15ダメージ、小さいほうは弾を撃ち尽くすまで使えます。

スコアの限界は何点までなのでしょう?

A…9999999点が限界スコアです。下2ケタはコンティニューをした回数となっています。

自機の武器の弾数は最大、何発までためることができますか?

A…武器の弾数の限界は999発までとなっております。

では、その弾の最大連射数は何発ですか?画面上に何発まで存在(表示)できるのでしょう。

A…画面内のマックス表示数は8発です。

ボスの耐久力を教えてください。

A…ステージ1のボスは50ダメージ、左右のレーザー砲はそれぞれ20ダメージです。

ステージ2のボスは76ダメージで、6、10、60の3段階に壊れます。4本の機銃はそれぞれ10ダメージです。

ステージ3のボスは4個のアンテナが各35ダメージで壊れます。

気になる安全地帯なんですが、あるのでしょうか?アイレムのシューティングゲームにはたいてい作られていると思うのですが…。

A…今はまだ何とも…ってところです。2人でプレイするとあるかもしれませんね。

ボスの当たり判定はいつからできるのですか?

A…最後までスクロールさせて、スクロールがストップしてから判定ができます。

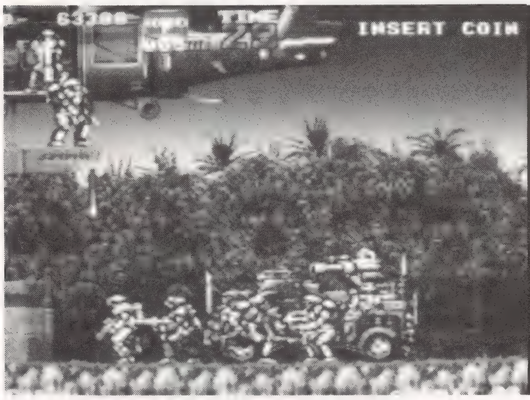
2周目はありますか?今度はボーナスゲーム?それ



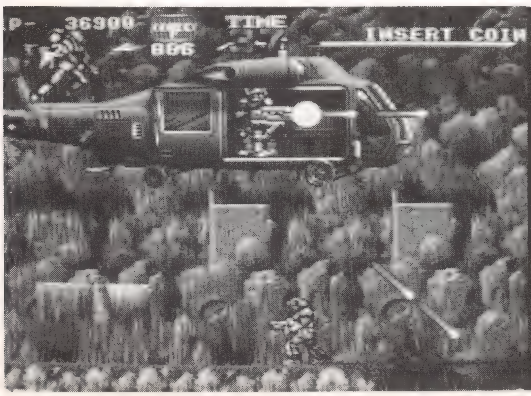
1面最初。敵は出現即倒せ!



これもスクロールを使って画面右端で倒せる。



戦車に乗ったら下の敵はあまり気にせず進める。



レーザーで攻撃する敵は空中のロボットのみ。

ともスーパーゲームとか…。

A…残念ながら（?）今回は2周目はありません。1周クリアでエンディングがでて終わりです。

ザコ敵の出現アルゴリズムと場所などについてどう設定されましたか?

A…ザコ敵は場所によって数秒間スクロールさせずに止まっていると、数秒間隔に補充されます。

場所は凸凹していない平らな所ならどこでもわいてでてきます!

ボーナスの設定はどうなってるのですか?

A…ゲーム中に出現する$マークのみがボーナスです。クリアボーナス、残機ボーナスはありません。

$マークは1万600点となっております。

それでは最後に敵の乗り物の耐久力について教えてください。

A…ヘリコプターが20ダメージ、ジープが15ダメージ、装甲車が45ダメージ、戦車が40ダメージ、一番最後に出てくる最終兵器、パワーローダーが30ダメージとなっています。

妥協なき反復運動を続けるザコ

全11種類の敵兵士の行動パターンを見極めろ!

このゲームに登場する11種類の敵ザコキャラのアルゴリズム（思考・行動パターン）を紹介しよう。

○敵1…決まったポイントで停止し、自分に近いプレイヤーを狙って攻撃する。

○敵2…出現するとそのまま走り抜けて行く。途中、無人の固定武器があると使用する。

○敵4…爆弾をかかえてプレイヤーをしつこく追いかける。プレイヤーと重なるか、時間がたつと自爆する。

○敵5…サイボーグ兵士で普段は敵1と同じ姿をしているが、1ダメージ受けるとサイボーグのボディーが見える。サイボーグになると連射攻撃をする。

○敵6…プレイヤーがあるポイントにくると出現し、空中をだ円を描くように飛びまわり近くのプレイヤーを狙って攻撃する。

○敵7…決まった所をうろうろしていて一発撃たれると倒れるが再びおきあがる。

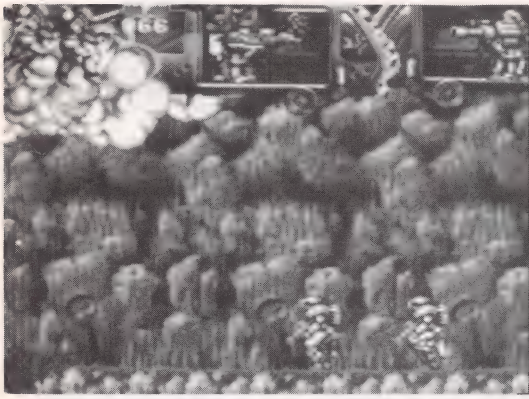
○敵8…決まった所からプレイヤーを狙って攻撃する。

○敵9…建物の奥から出現し、プレイヤーをしつこく追いかける。

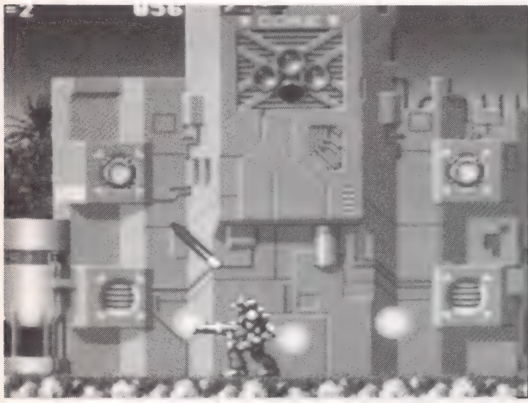
○敵10…火炎兵士。決まった所にいてプレイヤーが近づくと炎で攻撃する。

○敵11…バズーカ兵士。出現すると画面内を走り抜けて行く。

どうだろう、これだけの情報量があれば少しは役に立てるかな? あとは練習だね!



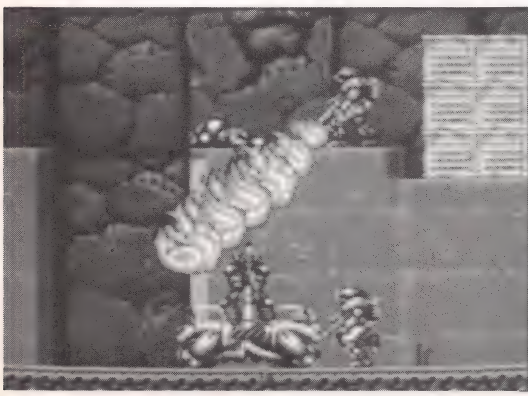
この状態でも右の敵ヘリは壊せる!



一応、安全地帯。でもここはちょっと…。



この穴は落ちたら一発で死亡、注意せよ。



火炎兵士は速攻で倒したいところだ。



動きのパターンを覚えろ!!

ローリングサンダー2

からっき

後半戦は時間は少ないし、手持ちの弾も少ないぞ！撃つべき敵とやりすごす敵をしっかり選んで的確に進もう。そうすれば勝利は必ず君の手に!!

今回は、一気に最後までやってしまうぞ。最終面の8面以外は、それなりに難しいが、絶対に先に進めなくなることはないので、残りの4～7面まではポイントだけをおさえていこう。

最終面はステージアップを使って攻略するぞ!!

ラウンド4

見た目がハデなこの面は、かなり難度が高めだぞ。スタートしたら、まずは右に進む。上方のシュートから出現する敵に注意しながら進もう。しばらく進むと先へ行けなくなるが心配しなくていい。

背景で手前に拡大してくるシャトルが、こちらに到着したら敵が出てくる。これらを倒したら、シャトルの手すりをつたって上に上に登っていけるぞ。

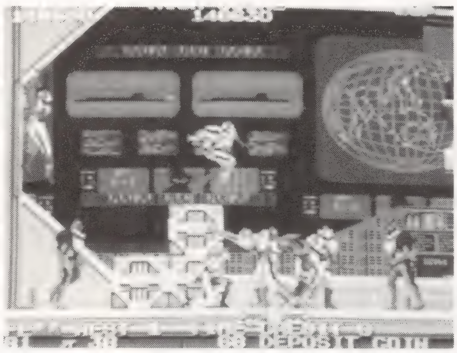
一番上まで行き、弾薬を補給したら右に進む。少し進んだら上の段に登る。ここはたくさん敵が出てくるので、最初に出てきた敵を倒し右に素早く進む。そして上の段から飛び降りて、障害物を跳び越し、写真①のところで待って敵をやっつける。

先に進むと同じような場所がもう1回あるが、ここは写真②の位置で敵を撃つのだ。

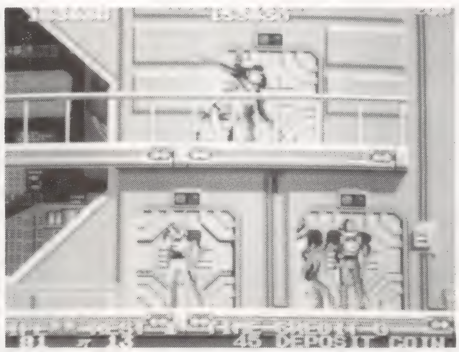
後ろに注意して進むと今度は下りとなる。ここの下りは、一番下まで降りずに1つ上の段を右に進む。端に来たら右にジャンプしてすぐに左に戻る。すると敵がぞろぞろ出てくるので、これがいなくなるまで待って下に降りる。

ここからが一番の難所、写真③の位置で敵が前後から現れるので、右側の敵を先に倒して、後ろから出てくるマスカーホワイトの弾をジャンプでかわしてから撃つのだ。

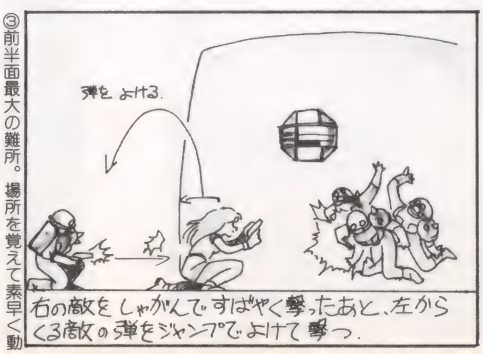
このあとも、敵が前後から1人ずつ現れるので慎重に倒そう。



①銃を撃たないでいると、面白いぞ。

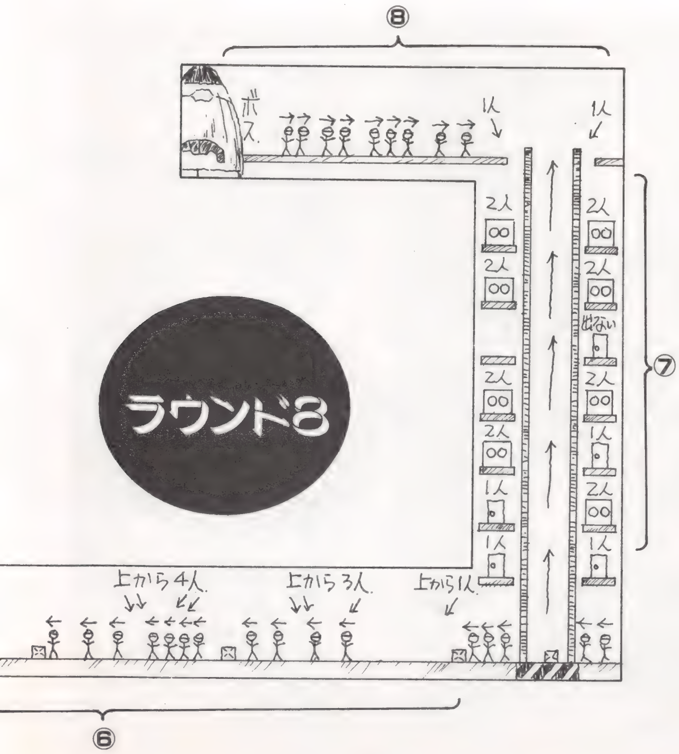


②敵は慎重に1人ずつ倒していこう。あせるな！



③前半面最大の難所。場所を覚えて素早く動くのだ。

ラウンド8



激烈！爆発！大攻略!!

ラウンド5

横にすごーく長い面だ。ポイントとなる点は、いくつかある。この面だけ奥行きがある。ここは、すぐに奥に入ることをすすめるぞ。

問題となるのは写真④の位置。ここは、敵にぶつかっていれば銃を撃たれないのだ。次は写真⑤の位置。ここは、ダッシュで一番手前のつぼに入ればなんとかなるが、ここは、敵を反応させてから戻り、左のつぼに入って敵を倒せばいい。



④穴に飛び込んで行けばいい。その間敵2人がやってくる。

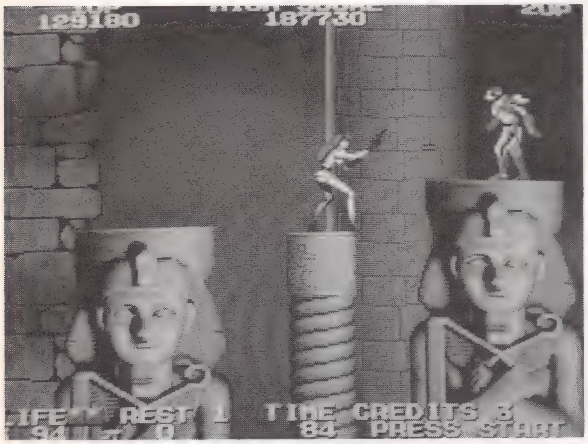


⑤これは、ダッシュで1番手前のつぼに入った写真。

ラウンド6

この面は、ジャンプが難しいぞ。よくここで下に落ちてしまうことがあるが、着地するまでレバーを入れていないと落ちてしまうのだ。ジャンプをしたら絶対に途中でレバーを戻さないように。

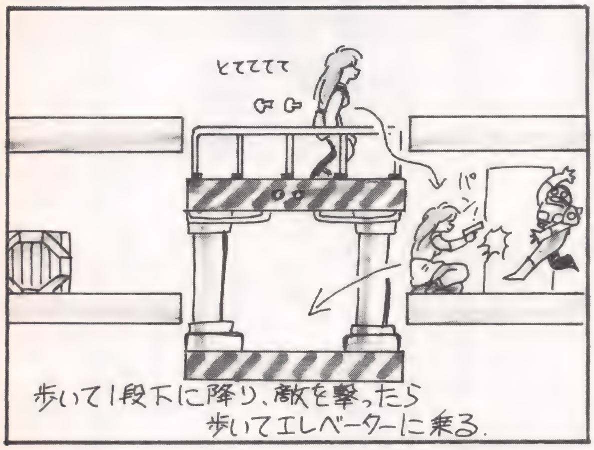
写真⑥の位置では、敵が出現するので、柱が下がった所で飛び乗るのだ。

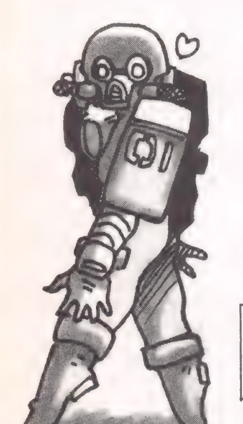


⑥どこで敵が出現するかを正確に覚えておくこと。

ラウンド7

ここは、それほどポイントというポイントはなく、敵の出現パターンを覚えることが必要である。ちなみにエレベーター上での動きは図のようにするといいだろう。





①スタートしたらすぐ銃を撃ち、ダッシュで障害物を跳び越え、右の2人を倒す。左から出てくる敵を無視して下に飛び降りる。

②扉から出てくる敵を倒し上の段に登る。この段はダッシュで右に進み、飛び降りる。上の段の敵は無視する。降りたら降りてくる敵を倒し、扉から出てくる敵も倒す。

③上の段に登り、右から出てくる敵を倒し、障害物を跳び越え、下の段に降りる。

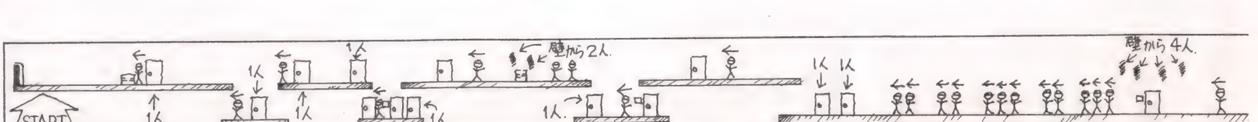
④弾を補給する場合できるだけ左よりで扉に入り、すぐに上に登る。右から出現する敵1人を倒し、ダッシュで進み、飛び降りて、後ろからくる2人をやりすごす。

⑤敵の出現パターンを覚えてすべて敵を撃つ。爆弾をしゃがんで避け、敵を同士討ちさせると、弾をケチれる。弾薬補給の扉に入ったら出てくる敵を扉の中に入ったままで逃がす。

⑥扉から出たら少し進み右からの敵を倒しダッシュで障害物近くまで進み敵を消す。ここもきちんと敵の配置を覚え、逃がせる敵は逃がす。障害物の右側でしゃがんでいればいい。

⑦エレベーターは銃を撃つやつと爆弾を優先的に倒す。エレベーターでの位置は、中中中中中左右。

⑧ボスのレーザーは、中短中長長長中短短短のパターン。



新・超マニア向け講座④

パロディウスだ!

2－7と2－8のパターン

2－6は越えられたかな?

越えられたのならば、2周クリアは近いぞ!

今回は1周目の攻略の補足にもなる部分も扱います

文：パロ研
ああるじいぶう
攻略協力:MIROK!

今回は2－7と2－8の攻略をします。1周目の攻略の補足になると思う部分もありますので、とにかく読んでみてください。

2－7

この面は2周目にいける人ならば、あまり問題はないと思います。

1周目と特に違うのは、ボスであるハニーみかよです。

○前衛

できるだけ早くフォースフィールドを張りましょう。きちんと敵の出現パターンを覚えていないと、バッコン²の撃ち返し弾のえじきになるかもしれません（バリアを張っていれば大丈夫か?）。

2－6でルーレットカプセルを取ってしまっていて、ルーレットが回っている状態で2－7が始まってしまった場合、前衛の途中でテイルガンにしてから3WAYに武器チェンジするのは危険（バッコン²を撃ち逃しやすい）なので、前衛の敵をすべて撃ってしまってから、ルーレットを止めてテイルガンを取り、内部で3WAYを取るようにしたほうがいいでしょう。

この場合、前衛をフォースフィールドなしでやらなければならないので、敵弾には十分に注意しましょう。

内部

1周目と敵の出現パターンは変わっていません。敵を壊すと撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾が飛んでくることを常に考えていればいいでしょう。

フォースフィールドを張っていればいいです。敵は撃ち逃すと弾を超連射してくる（画面の状態による）ので、撃ち逃さないように。

ちなみに泡と泡美女は撃っても弾を撃ち返してこないので、安心してください。

画面の上下から泡がたくさん出てくるので、できるだけ壊して、奴らをあまり残さないようにして道を広げましょう。くれぐれも泡に当たって死なないように。

内部での難関はやはり最後の泡美女が左から2匹×3＝6匹出てくる所でしょう。同時に右からザコが出てきて、撃つと撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾が飛んでくるので、少々怖いです。

フォースフィールドが残っていれば、そんなに怖くはないと思いますが、パターンになっていないと少し怖いですね。安全に行きたいならば、ベルパワーを使ってもいいでしょう。青か赤ベルを使用するのがいいと思います。

赤ベルを使用した場合は、できるだけ右に菊一文字を出して、菊一文字の上に乗っていましょう。菊一文字のパワーだけで泡美女は壊れてくれるし、菊一文字の上にいれば無敵です。

後々のことのために、フォースフィールドをスタンバっておきましょう。

2－7ボス ハニーみかよ

泡に入った子ブタを撃つと撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾が飛んでくるので、1周目とはやり方を根本的に変える必要があります。とはいっても、撃ち返し弾が来る1周目のやり方とほぼ同じです。

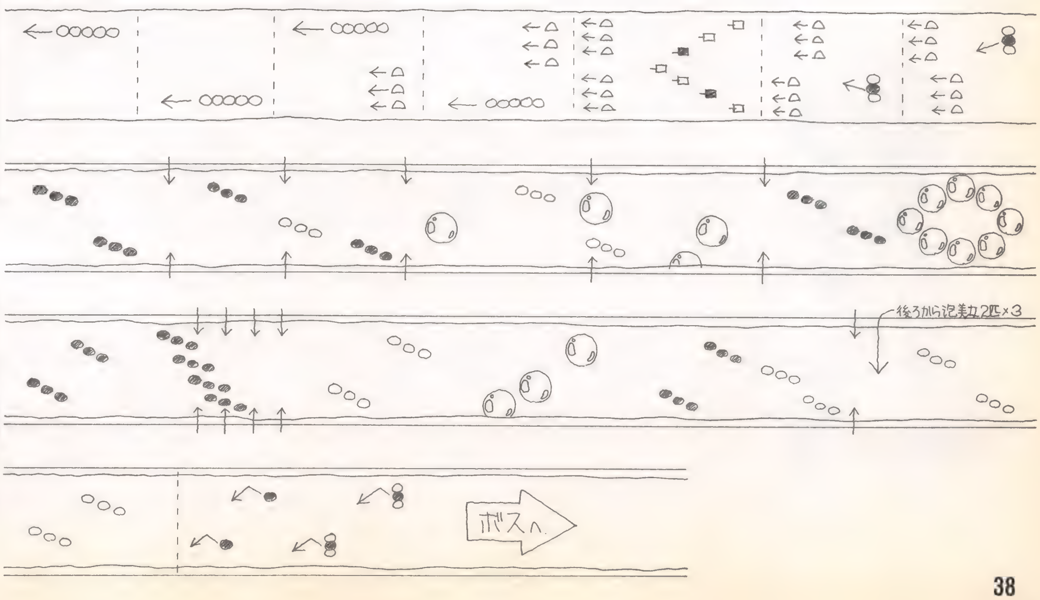
ボスの顔に近づき、ボスに撃ち込みます。ボスを横に2回振り向かせて、出てきた子ブタをできるだけ右へ誘導したあと、ブタの上を回り込んで左へ行き、ロケットパンチでブタを一掃します。

子ブタが数匹撃ち残ってしまうことがありますが、この時は落ち着いて3WAYで残った子ブタを撃ち、弾よけしてから、すぐに顔の前へ行きましょう。それでも残った子ブタは残しておくしかないでしょう。うまく誘導してください。パターンがズレたら、バリアを張ってもいいでしょう。

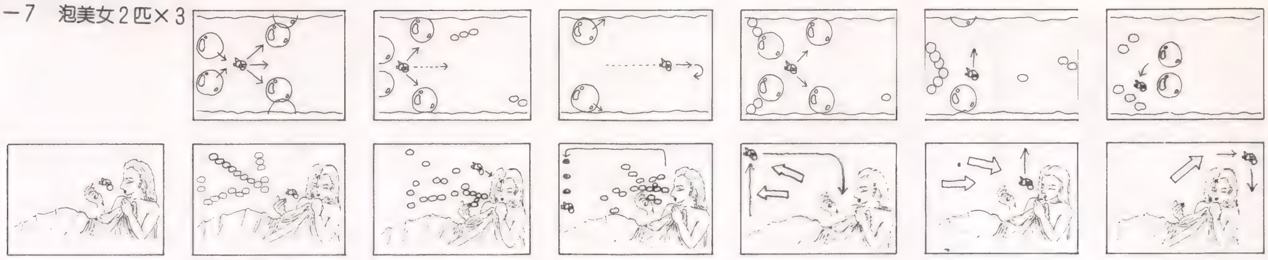
この作業を何回か繰り返せばボスは死んでくれます。何回撃ち込む（横を向く）と壊れるかは決まっていませんが、少なくとも7回は撃ち込まないと壊れてくれません。

分かっているのは奇数回撃ち込んだ時に死ぬということです。このボスと戦っている時は常に何回撃ち込んだかを数えていましょう。7、9、

2－7



2－7　泡美女2匹×3

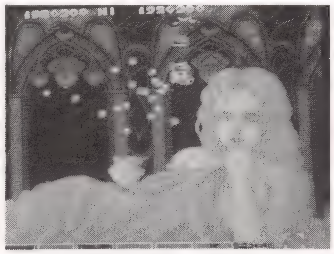


11回撃ち込んだ時に死ぬことが多い（経験上）。この時は十分に気をつけていましょう。

ボスが死んだ瞬間、画面上に残っている子ブタが弾に変化し、自機のほうに飛んできます。そして、少し遅れて画面左のほうの何もない所からたくさんの弾が自機のほうに飛んできます。

みかよが死の叫びをあげたら、すぐに右上へ移動し、みかよの頭の右へ行き、たくさんの弾をよけましょう。

ちなみに、ボスに何回撃ち込んでも死んでくれず、ボスが自爆してしまうことがあります。この時はボスが自爆した瞬間（叫び声を聞いた瞬間）にそれに反応して、右へ移動しましょう。



みかよが死んだ瞬間。子ブタが弾に。



さらに時間差が来る。頭の右へ逃げる。

2－8

この面はいろいろと問題があって、少し難しいです。

○前衛～内部①

2－7のボスを倒したあとスタンバっておいたフォースフィールドを張り（もしくは2－7のボスで張ったフォースフィールドを持ち越して）前衛を迎えます。

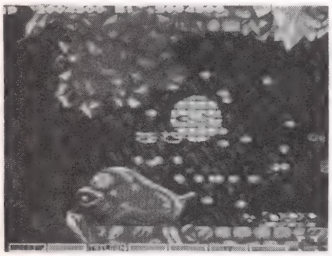
2－8の水中対策として、スピードを4速に上げます。4速あれば、水中でも楽に弾よけができます。

敵の出現パターンを覚えていれば、前衛はほとんど問題はないでしょう（フォースフィールドも張っているし）。

内部へ突入する所が難しいので、安全に行きたいなら、前衛で出現したベル（2つは出る）を内部の入り口まで持っていき、緑ベルにして取りましょう。内部の入り口で緑ベルが取れれば、入り口と右下へ下がる所が楽勝になります。

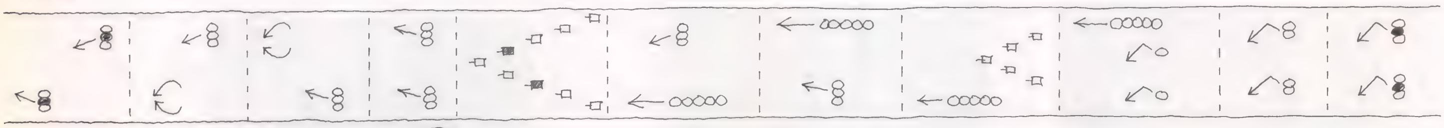
緑ベルが取れなかった（取らない）場合はフォースフィールドの力に頼って、強引に内部に突入しましょう。もちろん、フォースフィールドの減りを最小限に抑えるように弾よけをしなければなりません。

フォースフィールドが消えると危険なので、前衛の後半でフォースフィールドがあまり大きくなかったら、フォースフィールドをわざと張り替えてから、内部に突入するようにしましょう。



バリアにまかせて強引に行くの図。

2－8

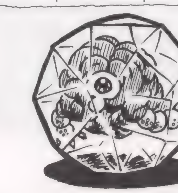


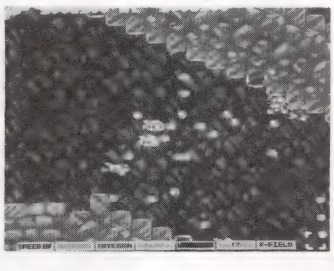
内部②　水中～

砲台、ひよこ、ペンギン、カニの撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をうまくよけましょう。水中に入る前の所を4速で弾よけをするのは、はっきり言ってレバーさばきが難しいです。4速の自機をうまく操作することに慣れてください。

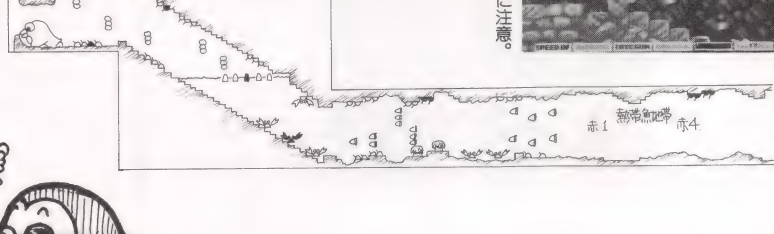
必ず敵弾に対する死角があるはずなので、うまく弾をよけられると思います。

前衛の最後で緑ベルを取っている場合、右下に下がり、水面が見える辺りで無敵が切れるので、無敵が切れた瞬間



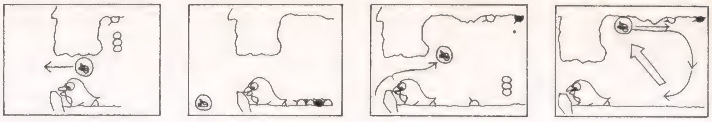


下の砲台の撃ち返しに注意。弾よけ熱い。

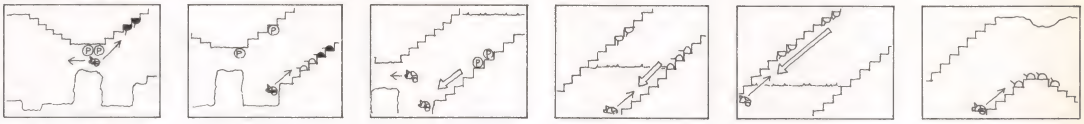




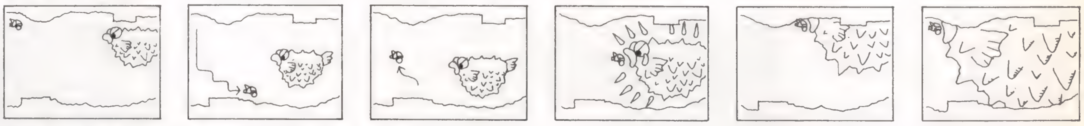
2－8 入り口



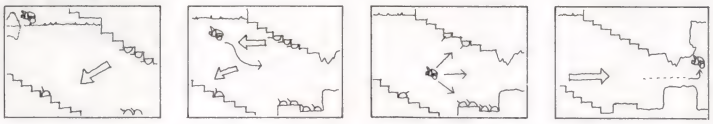
2－8 右上



2－8 ボス



2－8 右下



に死なないように十分注意しましょう。

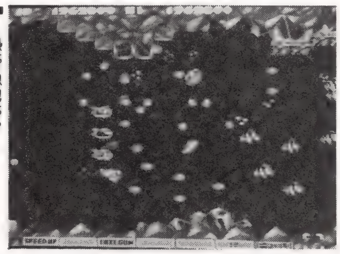
熱帯魚地帯に備えて、フォースフィールドをスタンバっておきます。

水中にはクラゲを出すギンちゃんがいます。クラゲは弾を撃ってくるので（撃ち返し弾はない）、早めにギンちゃんを壊しましょう。ロケットパンチを当てれば、すぐに壊れます。こいつも弾を撃ち返して来ないので、ご心配なく。

マンボウみたいな奴が2匹ずつ飛んでくるので、3WAYでうまく撃ってください。撃ち逃すと、画面左に消える時に自機に向かって弾を撃ってきます。

砲台が弾を超連射してくるので、砲台の処理は早めにしましょう。画面の端に追い込まれて死なないようにしてください。

熱帯魚地帯は上下に動きながら魚を撃ち、撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾をよけましょう。常に時間差撃ち返し弾が来ると思って、ここはプレイしましょう。4速にしていれば、1周目を2速でやるよりはかえって弾よけがしやすいと思います。



熱帯魚地帯。時間差に気をつけろ。

ここでは常に3WAYとロケットパンチを撃っていましょう。これはタイム落ちをさせて、弾よけをしやすくするためです。

どうしても弾がよけられない状況になったら、スタンバってあるフォースフィールドをすかさず張りましょう。

熱帯魚地帯を過ぎると、またギンちゃんがいるので、クラゲをあまり出させないうちに早めにロケットパンチ＋連射で壊しましょう。

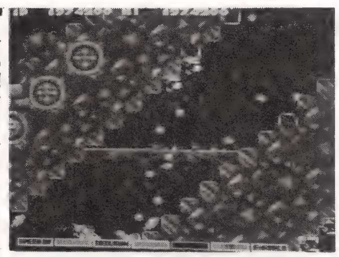
弾を超連射してくる砲台も早めに壊しましょう。

内部③ 右上～右下

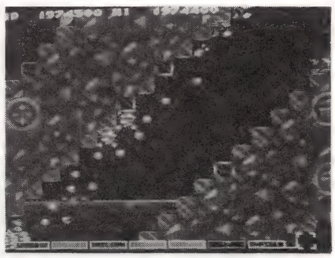
問題となるのは右上に上がる所です。砲台が撃ち返し弾と時間差撃ち返し弾を撃ってくることが難しくしている原因です。

楽にいきたいのならば、あらかじめ持ち越してきたベルを青か緑にして取り、ベルパワーを使えばいいでしょう。白ベルは絶対に取ってはいけません。

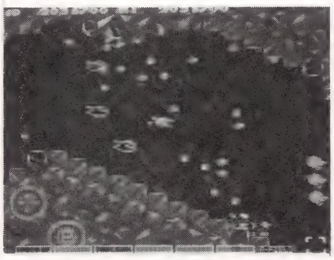
ベルパワーを使わない場合、右下の壁にくっついている砲台を先に壊しておけば、上の壁についている砲台に対しては画面の左下隅が安全地帯なので、この場所を使えばいいでしょう。左下隅で3WAYを撃てば、砲台は壊れてくれるし、砲台の出す弾、砲台の撃ち返し弾＋時間差撃ち返し弾に当たらないのです。



下の砲台を片づけて、弾を誘導してから…。



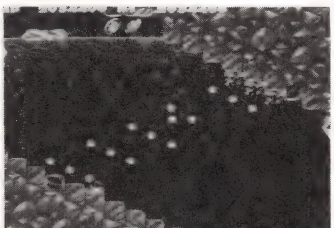
左下に入って連射。レバーを入れても大丈夫。



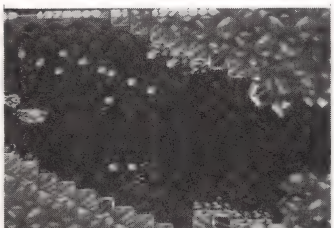
ひよこを早めに撃とう。

水からあがって、今度は右下へ下がりますが、砲台＋ひよこの撃ち返し弾＋時間差撃ち返し弾を4速でうまくよけてください。

ボス手前の所はツインビーだと左下に砲台が1コ、どうしても残ってしまって危険ですが、右上にある砲台を残しておくと奴らが弾を超連射してくれて、キャラクターオーバーがかかり、左下の砲台が弾を撃てなくなってしまいます。そのスキに撃ちながら、右へ行ってしまえば、ここも問題なく抜けられるでしょう。



砲台を壊さず、スクロールさせる。



砲台の弾の向きが変わったら撃ちながら右へ。

2－8ボス プーヤン

やり方は1周目のものと同様で大丈夫です。ハリの動きが速く、その誘導もキツいのですが、自機は4速なので、十分にハリをよけられるはずです。

奴の口に弾を1発撃ち込めば（1回ひるんで、少しふくらませる）、口の真左がハリに対して安全地帯になるので、あとは奴の動きにしたがって、少しずつ左に動きながら安地にいて撃っているだけで、プーヤンを壊すことができます。

ポイントは、弾を口に1発撃ち込むことと、そのあとハリをよけて奴の口の真左に移動するということです。奴の口に重なるぐらい近づいた位置（少しぐらい奴にくい込んでも大丈夫）で連射しましょう。

また、画面左上にある突起している氷の部分はあまり上に行かない限り、触っても平気（自機が重なっても）です。

クリアは近いぞ!

2－7、2－8は2－4や2－6に比べれば、はるかに楽なので、2－6を抜けた人ならば、すぐに越えられるでしょう。2－8で4速にするので、自機をうまく制御できるか否かが問題になります。少し硬めのレバーでないとうまく操作できないと思います。

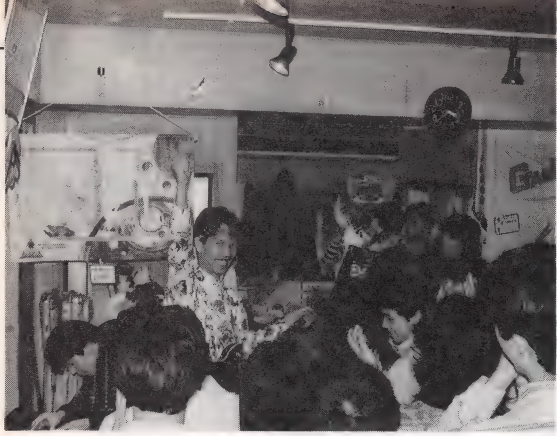
次回はいよいよ残りの2－9と2－10の攻略です。2－10はツインビーだと難しい（これは多いなあ）。

では、また来月号で。

矩形波倶楽部誌上ライブ〈第3回〉

VGMバンドもいろいろあるね！

古川もとあき





(ゲ)屋で1日店長サン。ファンにかこまれてゴキゲン。

いま、パワーがあるのは、ゲームミュージックのバンドだ！これからますます盛り上がるぞ！

座談会だよ！

今回は船橋、森本にも加わってもらって、ナント！恐ろしくも他社ゲームミュージックについて語ってみようという企画でいくことになりました。

特に今回は我々と同じようにバンド形式で頑張っている所を中心に話を進めて行きたいと思います。

それではメンバー3人揃ったところで……。

船橋…ここ数年のゲームミュージックバンドの盛り上がりにはまいりますねえ。

古川…ホンマヤナー。一般音楽界の本当の意味でスゴイバンドっていうのが消えてしまって何か盛り下がってる分、ゲームミュージックバンドはパワーがあるよネ。

船橋…それに最近では、有名ミュージシャンがゲーム音楽に注目してアレンジしたり、演奏したり、バラエティーにも富んできましたし。

森本…そうそう、ナベサダさんのスーパーマリオワールドとか、オシャレすぎて私なんかもう……。

古川…オイオイ、どうした。

森本…ナベサダさんの大ファンになってしまいました。

（全員ドヒャーンとずっこける）

船橋…さすが森本さん。場を盛り上げてくれるわ。

森本…そうですか。私そういうの得意ですから……。

古川…もうええって。

船橋…でもスーパーマリオワールドは、作曲者の意図と野口さんのアレンジとナベサダさんのサックスと、何か一本筋が通ってますよね。

古川…そう、それに元曲のほうもひとつのテーマをうまくアレンジして、いろんな場面に使ったりしてコナミにはないパターンで構成してるよネ。

古川…でも欲を言えば、マリオのシリーズごとにBGMの雰囲気に変化をつけてほしかったかな……。CDをボーッと聞いていたらこれはマリオだったかな、スーパーマリオだったかな？っていう所があるよネ。

船橋…その辺が賛否両論、分かれるところですよネ。

森本…ウーン……マッ、イイデス。

SSTはとにかくグレイト

古川…というところで、任天堂さんの次は、我々矩形波のアイドル、いやライバルのSSTだけど、とにかくグレイトだよネ！

船橋…いやー、本当にグレイトですよネ。特に僕が気に入っているのはギャラクシーフォース……。

森本…あたしもー！

船橋……なんですけど、これこそ私の世界！って感じで……コード進行から、ドラムから雰囲気まですべて……。

古川…わかるわかる。船橋くんはあんなドラムのパターンとか好きやもんな。

船橋…ヘッヘッ、ばれたか。

森本…それにSSTってルックスやステージングがかっこいいし、私なんかもう……。

古川…オイオイ、今度はどうした。

森本…キャー！サインしてぇ……みたいな。

（全員あまりの面白さに床をはい回る）

古川…とにかく我々の最強のライバルであることはまちがいないし、会社の枠を超えて音楽的な交流もぜひしたいよネ。

森本…夢の共演ってやつですか。

思わず歌詞をつけたくなるズンタタ

古川…SSTが登場すれば次の出番はズンタタでしょう。

船橋…矩形波やSSTに比べるとちょっとおとなしいけど、ポップな感じでなかなかいいですよネ。

森本…ズンタタの曲を聞いていると、思わず歌詞を付けて歌いたくなるんですけど。

古川…わかる。歌心たっぷりというか、それだけキャッチーなメロディーだよネ。

船橋…こうやって聞いてみると矩形波を含めてそれぞれのカラーがあって楽しいですネ。

なぞなぞ？

森本…私たちコナミも矩形波とは別のニュープロジェクトとして、NAZO²というのが結成されて近々レコーディングに入るそうですし、コナミサウンドもどんどん盛り上がっていきますよネ。

古川…そう、特にこのプロジェクトはメンバーが元YMOのマニピュレーター、松武さん、アレンジャーの入江さん、そしてコナミのナゾナゾ鈴木というすばらしい面々で、出てくる音が今から楽しみだよネ。

船橋…これは期待できますネ。

古川…数年後には、こういった各社のゲームミュージックバンド合同のツアーコンサートとか実現したらいいでしょうネ。

森本…ウワァー。スゴーイ。

というところで話がどんどん大きく夢の世界に行きつつありますが、今月はこの辺で。また来月会いましょう。



カプコン開発陣発

ストリートファイターII はこうして生まれた

今月のゲーメストを買った人はちょー運がいい！

今をときめく、カプコンのストリートファイターIIの開発者から、ストII誕生にまつわる、発想から企画立案までのちょーおいしい話をドカーンと載っけちゃうからね。

ゲーマーたるやこれを読まずして、清水の舞台から、スペペペーッだ!!（意味ナシ）。

君もつづけ!! ゲーム企画大募集だ！

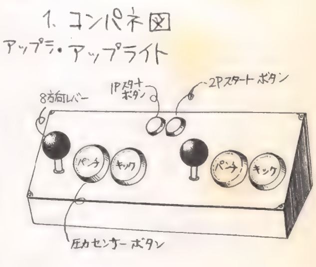
やることについて —ストリートII—

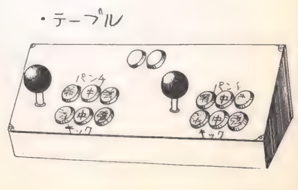
- ○予定表
- ○タイトル
- ○ストーリー
- ○ゲームコンセプト
- ○ハード仕様
- ○集客デモ
- ○ゲームPLAYデモ
- ○ラウンド始まりデモ
- ○ラウンドワリアデモ
- ○エンディング
- ○ネーミング
- ○ランキング
- ○コンティニュー
- ○途中参加
- ○GAME OVERの条件
- ○ラウンドクリア
- ○ゲーム全体の流れ
- ○V.S.PLAYについて
- ○コンパネ図
- ○画面レイアウト
- ○PLAYERの操作方法
  - ・歩き　・武器による攻撃
  - ・連続技　・必殺技
  - ・距離による攻撃・ダメージ
  - ・防御
- ○登場人物とその分布図
- ○防御力について
  - ・通常　・根性
- ○当り判定の種類と方法
  - ・スクロール　・体vs体
  - ・オブジェ　・弱点
  - ・設定物
- ○PLAYER SELECT
- ○演出効果
- ○サウンド、ミュージック
- ○音成合成
- ○スクロールマップ
- ○スクロールの仕方
  - ・通常　・JUMPしずみ
  - ・スジナガレ
- ○難度の調整方法
- ○敵の種類
- ○各敵の動き
- ○設定物の種類
- ○アイテムの種類
- ○ロケテストの予定
  - ・遊び方　・基板の確保
  - ・ポップ　・筐体の確保
  - ・看板　・ロケ要員の確保
- ○販促物の予定
  - ・遊び方　・取説
  - ・ポップ　・シール
  - ・必勝シール　・ポスター
  - ・チラシ　・P.G.C.
- ○ボーナス1
- ○ボーナス2
- ○ボーナス3
- ○ボーナス4

このように、やることをすべて書き出しておくと、抜けが少なくなります。でも実際に作業をしていくと、とてもこれだけでは収まりきらなくなります。私はそういうときは、そのつど項目表を作って、終わったものから×印をつけ、抜けのないようにしています。

（PLAYERの操作方法）

初めにちゃんと操作方法を決めておかないと、ソフトやハードの人が困ってしまいます。個人的には圧力センサーボタンでやりたかったのですが、耐久性の問題でボツになりました。もし圧力センサーを使っていたら、6コボタンの操作を使いわけるのが難しいので、かなり違ったゲーム性になっていたと思います。





かゆい所に手をとどかせろ！

ゲームを作る上で一番重要なのは、ゲームデザイナーであるあなたが、ゲームの全体像をしっかりとらえることです。そのためには以下のものぐらいは決めておいてください。

- ○コンセプト
- ○画面レイアウト
- ○操作方法
- ○ゲームシステム
- ○登場キャラクター
- ○アイテム
- ○スクロールマップ

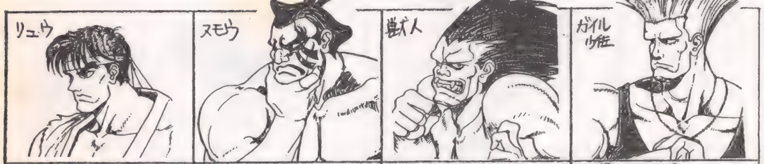
柔軟な考えを持つことも大切です。どーしても思った通りにことが運ばなくなった時に、ものをいうでしょう。

次に重要なのは、企画書を、見る人にとって分かりやすく書くことです。せっかく奇抜なアイデアがあっても、意味が伝わらなければボツになってしまうのです。読みやすい文字や文章（うまく書けという意味ではありません。ちなみに私は下手ですが）、イラストや表をふんだんに使う、レイアウトを工夫するなどしてみてください。実際の仕事では、上司用、ソフト用、キャラクター用、ハード用などと分けて書くぐらいです。

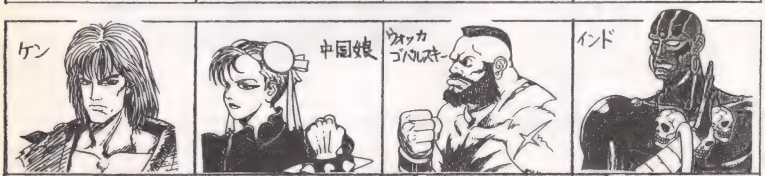
それでは、奇抜なアイデアですばらしいゲームをデザインしてください。楽しみに待っています。

君の企画がビデオゲームになる!!

(登場キャラクターたち)



リュウ	スモウ	獣人	ガイル 少佐
攻撃力 ○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○	攻撃力 ○○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○	攻撃力 ○○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○○	攻撃力 ○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○
最もスタンダートな㊢とします。	外人によく分かる様に日本を必要以上にアピールします。	野性のカンを生かした.スピードと.攻撃にします。	アメリカ人が使うノーマルな㊢にするつもりです。



ケン	中国娘	ウォッカ ゴバルスキー	インド
攻撃力 ○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○	攻撃力 ○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○○○	攻撃力 ○○○○○ 防御力 ○○○○ 体力 ○○○○ 素早さ ○○	攻撃力 ○○ 防御力 ○○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○
対等な対戦をしたい人の為にリュウとほぼ同じ性能にします。	攻撃力が弱いが.スピードで押せる㊢にします。	ゴリ押しで進める㊢にします。	色々な技があって.かつ、ヘンな㊢にします。

技の種類を一覧できるように表にしたものです。本当は簡単なイラストをつけたほうがよかったのですが、あまりにも多かったので、別項に分けて詳しく説明してあります。当然、技の出し方や効用、攻撃力などもちゃんと設定しなければなりません。

(技 表)

通常攻撃 1 (ガイル)

レバー	ボタン	強さ	距離	技	距離	技
ニュートラル ノーマル	パンチボタン	弱	0 dot ～ 50 dot	ジャブ	51 dot ～ ∞ dot	ストレート
		中	0 dot ～ 55 dot	フック	56 dot ～ ∞ dot	腰入れアッパー
		強	0 dot ～ 60 dot	腹に入れるアッパー	61 dot ～ ∞ dot	スピニング バックナックル
	キックボタン	弱	0 dot ～ ∞ dot	タイキック	dot ～ dot	
		中	0 dot ～ 50 dot	前蹴り上げ レバー ←↖↑↗→ で ひきぎり	51 dot ～ ∞ dot	ローリングソバット
		強	0 dot ～ 70 dot	~~ひざ蹴り~~ ハイキック レバー ←↖↑↗→で ぶんまわり	71 dot ～ ∞ dot	回し蹴り

レバー	ボタン	強さ	距離	技	距離	技
しゃがみ	パンチボタン	弱	0 dot ～ ∞ dot	パンチ	dot ～ dot	
		中	0 dot ～ ∞ dot	パンチ	dot ～ dot	
		強	0 dot ～ ∞ dot	立ちながらアッパー	dot ～ dot	
	キックボタン	弱	0 dot ～ ∞ dot	キック	dot ～ dot	
		中	0 dot ～ ∞ dot	足つきだしキック	dot ～ dot	
		強	0 dot ～ ∞ dot	ダブルローキック	dot ～ dot	

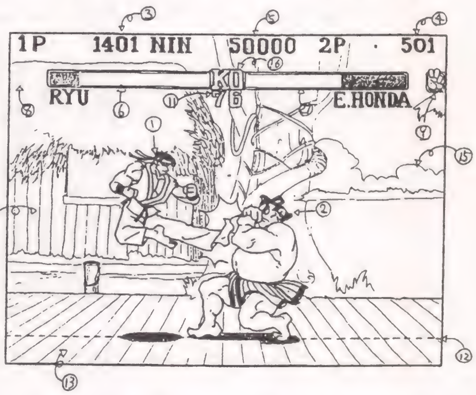
ここでしっかりとコンセプトを決めておかないと、自分がなにをやりたかったのかがハッキリしなくなってきます。この時点で、100%とはいわないまでも、50%はゲームの内容を頭の中でイメージできるようにしておきましょう。

ストⅡでは主な登場キャラは12人でしたが、シューティングやアクションではもっと多くなります。プレイヤー、敵、武器、トラップなどに分類して一覧表にしておくと後々便利です(全部は決まっていなくても、数だけでも合わせておいたほうがいい)。

これが ストリートファイターⅡ の基本コンセプトだ!!

- ○前作ストリートファイターのイメージを受け継ぎ、よりゲーム性の深いものにする。
- ○登場人物12人のうち8人までPLAYERとして選択できるようにし、一度最後までクリアしても、また別の遊び方ができる。
  このようにして、ゲームの寿命を延ばす。
  もちろん、各登場人物には個性を持たせる。
- ○前作ストリートファイターの筐体やコンパネが余っているそうなので、これをそのまま使えるようにする。
- ○キャラクター容量を48メガにし、ほかのゲームと一線を画する。当然ムダのないよう、密度の濃いものにする。
- ○スクロール3枚とスジの流れをフルに活用し、奥行きあるゲーム画面にする。

(画面レイアウトについて)



自分以外の人が初めて目にするゲーム画面です。なるべくイメージが伝わりやすいものにしましょう。

①・・1PLAYER　※①～⑪⑯はOBJです
②・・2PLAYER
③・・・1P SCORE
④・・・2P SCORE
⑤・・・HI SCORE
⑥・・1P VITALITY　0未満になると1本取られる。
⑦・・2P VITALITY
⑧・・1P 勝ちマーク　1本取ると、1つもらえる。先に2つ集めたほうが勝ち。
⑨・・・2P 勝ちマーク
⑪・・・TIME　0になると試合中断
⑫・・・PLAYERの歩くライン　今回は奥行き無しで、一直線上で戦います。
⑬・・・地面(SCR-2)　手前程速く、奥程遅くスジ流れします。JUMPすると少し沈みます。256×256dot ×3画面の広さを持っています。
⑭・・背景1(SCR-3)
⑮・・背景2(SCR-1)　(⑭⑮)スクロール3枚をフルに活用します。
⑯・・K.O.マーク　1Pか2PのVITALITYが少なくなるとフラッシングして危険を知らせます。

募集要項だよーん

【締切】
平成3年7月31日消印有効

【発表】
平成3年9月30日発売11月号のゲーメスト誌上

【実施要項】
優秀作品を厳正な審査により選出し、表彰いたします。

●応募の際はA4サイズのレポート用紙またはデザイン用紙を使用のこと。必ず封書でお願いします。イラスト同封の際は、折れないように特にご注意ください。

【賞品】

●最優秀賞　1名
AMOAエキスポ'91(米国コインオペレーション業界の秋のイベント)にご招待。引率者はカプコン太郎、同行者はゲーメスト編集長。

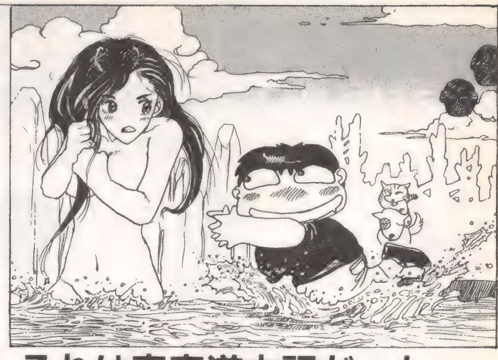
●優秀賞　2名
カプコン・オリジナル基板を1枚贈呈。

●3席　10名
カプコン・オリジナルジャンパーおよびゲーメスト・スタッフジャンパーを1組にしてプレゼント。

●参加賞　200名
カプコンテレカ「ストライダー飛竜」か「ファイナルファイト」のうち1枚を200名の皆さんに。
(参加者の中から抽選)

【あて先】
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
株式会社新声社 ゲーム企画大募集係

【ご注意】
●応募作品は返却しません。
●応募作品のうち受賞作についての著作権は主催者(株式会社新声社および株式会社カプコン)が所有するものとします。



それは青春道中記だった…

妖怪道中記

今回は、ナムコのキャラクターゲーム、妖怪道中記について書きます。

私が初めてこのゲームを見たのは、87年のAOUショーでした。当時はゲームといえばナムコで、ナムコが完全な1つのブランドになっていました。そのナムコもドラゴンバスター以降、精彩を欠いていたのですが、そんな時に出たのが妖怪道中記でした。

AOUショーでは、久しぶりのナムコの注目株ということでとても盛り上がっていました。しかし私は台のまわりにあまりにも人がむらがっているため、妙にさめてしまいました。その時点では、「ゲームセンターに出たら1回ぐらいやってみるかな」という程度でした。

そして、いざゲームセンターに出てやってみたのですが、その難しいこと。何回やっても苦行の道（2面）でコケてしまいました。道中記の主人公、たろすけの動きには慣性がついているので、ピタッと止まれません。そこで私はあきらめてしまいました。

後から聞いたのですが、マニアがロケテストでやりまくり、「これカンタンだよ」と言いまくっていたのが難度が上がった理由のようです。ロケテストバージョンでは、当時はハートがもう1つあり、地獄火による長時間プレイ制限もなかったと聞いてます。

これだけ聞くと、マニアがすべて悪者のようです。しかし、こんなこともありました。

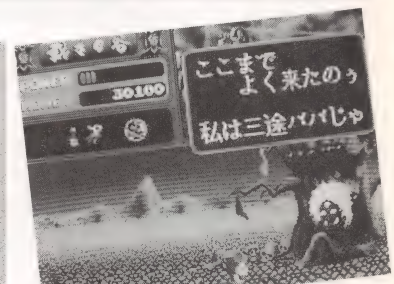
妖怪道中記が出てから少ししたとき、PC巣鴨店にあるバージョンの妖怪道中記がロケテストされました。そのバージョンとはなんと、激ムズのはずの道中記を、さらに難しくしたバージョンでした。

そこまで難しくしてどうするのか、プレイヤーの立場からは理解に苦しむところです。このとき、当時の巣鴨のマニアの中でちょっとした取り決めが行われました。「難しいバージョンをやってインカムを上げるな」ということです。こんなバージョンが発売されたらとんでもないという思いがみんなにあったのです。結果的にこのバージョンは世に出ることはありませんでした。

ぜんじの

GAME CATCH UP

不可能への挑戦



さて、私はあきらめていた妖怪道中記ですが、マニアも苦戦していました。とにかく、地獄火という1種の永パ防止キャラが時間で出現するため、1コインクリアは不可能ではないかといわれました。

この状況を打開するため、各地のマニアはとにかく急いで先に進むことに全精力をそそぎこみました。地獄火がたくさん出る前に、とにかく先へ進もうというわけです。

しかし、裁きの谷では、三種の神器を集めてから三途のババアの所までいかないと通してくれません。三種の神器は迷路状になった裁きの谷のそれぞれ離れている場所にあります。急いでここまで来ても、4面の裁きの谷で時間をくってしまい、1コインクリアはまだ遠い彼方でした。

そんな時、三種の神器を集めなくても先に進めるという荒技が発見されました。これは、三途のババアの頭上に当たり判定がないのを利用して頭上を通ってしまえというパターンです。まちろん、たろすけはとてもそんなに高くはジャンプできません。そこで、首つきという敵の頭の上に乗って、ダメージをくらいながら宙に舞い上がるのです。

この時点で、プレイヤーは完全にゲームデザイナーの意図をはるかに超えてしまったと言えるでしょう。不可能を可能にしてしまったのです。

その後、パターンはさらに煮つまっていき、どの敵をどこに出し、地獄火はどこの縦スクロールで消していくというように究極に近づいていきました。そして、ついに1コイン天界を出すプレイヤーが何人も出現しました。

奇しくも、初めて1コイン天界が出たのは東京と熊本という離れた2つの地域でした。当時編集部の道中記担当のGOD鈴木氏が電話で確認したところ、パターンはほとんど同じことがわかりました。

別の地域でマニアが究極までやりこみ、同じパターンに帰結する。「地は離れても技はひとつ」。その時のGOD氏の言葉が今でも耳に残っています。

私にとっての道中記

そして、私が再び妖怪道中記をやり始めのは1コイン天界が出た頃からです。道中記が発売されてから2カ月以上がたっていました。1コイン天界でまわりが盛り上がっていたため、話題についていきたいなと思ったのが再開したきっかけです。

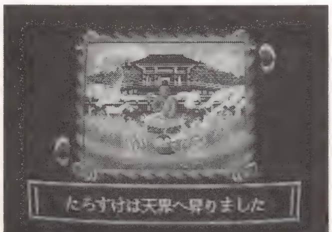
かなり苦労しましたが、編集部で1コイン天界をやっていた人が何人かいたため、なんとか1コインクリアができるようになりました。

しかし、私はここで考えました。これだけ速く進めるのだったら、実は正攻法で三種の神器を集めても1コインでクリアできるのではないか…。好きなゲームはとことんやりこんでみたい。そういう気持ちから新たな目標を設定し、チャレンジが再び始まりました。そしてついに数カ月後、1コイン三種の神器天界を達成することができました。

この時は、とにかくうれしかったのを覚えています。1コイン天界は人のマネ。しかし、自己満足かもしれないにしろ、1コイン三種の神器天界は自分だけで達成したものだったからです。結局、最終的に1コイン天界100回、1コイン三種の神器天界100回までやりこみました。

なぜこんなにバカみたいに1つのゲームをやり続けられたか。それは、よいゲームセンターに恵まれたからにほかなりません。地元のゲームセンターは、いつも子供(親しみをこめて〝ガキ〟と呼んでいた）の笑い声が絶えず、気軽にいくらでもゲームが楽しめました。ハイスコアボードなんてなかったけれど、店員とも仲良く、いろいろな人と出会いました。そんなゲームセンターに、ずっと妖怪道中記は置いてあったのです。

今思えば、私にとっての妖怪道中記は、青春の道中記だったのかもしれません（それにしては年をくっていたが）。



ア・イ・ラ・ン・ド

今月の

拝啓ゲーメスト読者様

なんと、ついに、メーカーからのお手紙です

★アイランドの締め切りも近いある日、編集部にメーカーのロゴが入った封筒が届きました。こ…これは!! というわけで、その全文を掲載します。言っておくけど、いわゆるやらせなんかじゃないからね。

☆拝啓　ゲーメスト読者様

私、某メーカーの広報担当者でございます。ゲーメストの創刊する少し前からこの業界で働いております。「GAME・GAMER・GAMEST」ってな触れ込みでこの雑誌が始まったんだよね。何だか懐かしいやね。

以前はゲームの開発もやっていたので、ゲームデザイナー＆広報の立場から「メーカーの人たちはゲーメストを読んでいるのか?」という読者のみんなの疑問にお答えしましょう。

「メーカーの人たちはゲーメストを読んでいます」

毎月買う人もいれば社内で回覧するのに目を通す人もいます。特に自社のゲームの特集や記事が載ってる号は担当者の足取りも軽い。でも逆もあるなぁ。もし、自社のゲームがけなされてたら、社長室とかに持ってくの恐ろしいし。でもね、それはそれでしょうがねェや。みんなのストレートな意見がゲーメストの魅力だしね!

でも、読み方はみんなとちょっと違うよ。

表紙や記事の量はアーケードゲームのひとつの人気のバロメーター、自分とこのゲームが載ってるとそりゃあうれしいもんでさ、思わず買って保存版にしてしまう。

記事の紹介もうれしいけれど、ゲーメストアイランドで「僕は○○のゲームが好きだ」なんて言葉にその開発スタッフはジーンときてしまう。特に「レゲーの魂」なんかで昔、自分たちが作ったゲームが出てきたりすると、結構感慨深かったりするんだよ。

もちろん、世の中いいことばかりじゃない。「おもしろくない」「○メゲー」「操作性が悪い」という読者の声や、編集者の評価が低い、全く取り上げてもらえない、とまあいろいろあるよね。

どこのメーカーも各ゲームそれぞれに努力して作ってるわけだから、けなされるとやっぱり腹が立ってしまう。まあ低い評価を受けても別に何にも開発者たちが感じないようなゲームなら作らないほうがましかな。でもそんなゲームはあんまりないよ。各ゲームの担当者の努力と残業の結晶と言っても過言ではない!! だから、それぞれのゲームにそれぞれの思い入れがあって、かわいいものなんだよ。

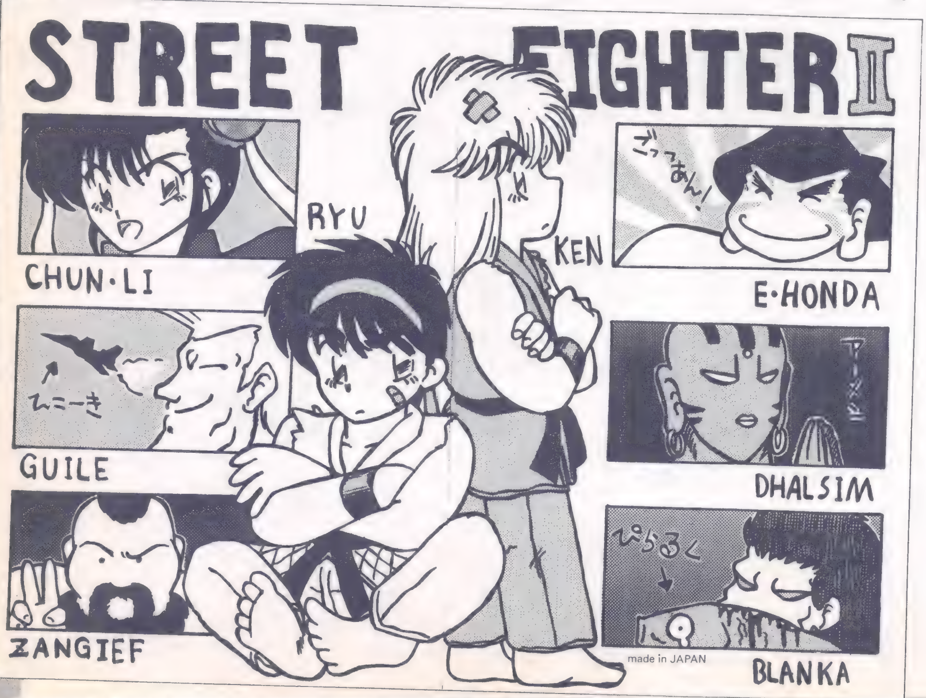
とりわけ、みんなに「つまんない」って言われるのが一番つらいけど…。でもさっき書いたみたいに怒ってばかりじゃないよ。なぜ、そんなことを言われるのか、どうすればもっとみんなが楽しめるゲームになるのか、半年先、1年先の市場では、どんなゲームがみんなに喜ばれるのか、どのメーカーも常に考え、時には反省しながらみんなゲームを作ってるんだと思うよ。

ゲーメストは読者の声がダイレクトなのがとてもいい。みんなが感じた素直な意見をこれからも聞かせてください。それが悩みの種になったり、元気のモトになったり、いろいろだけど、私たちはもっともっとみんなの声が聞きたいよ。

（メーカーS社ミス広報・元開発さん）

★うーん、アイランド担当者もやりがいと責任をびしびしと感じてきましたね…。皆さんは、いかが?

⬇（T先輩にをさじ…ピラルクリぼんくん君）★我らは楽しいストII一家♬。ですね。





➡(東京都　Kuroneko　まあや君)★地球さんこんにちわ…。

がぶりより ゲーマー人生



友人F君のソボクなギモン

☆たまに、ゲームをほとんどしない友人をゲーセンにつれていくのだが、そのF君という友人が私たちゲーマーには思いつかないような質問を発してくるのだ。

　私がグラディウスIIをしていたときのこと。

「あの人魂(ひとだま)みたいのは何？」

　なに？　人魂⁉…ああ、オプションのことか。

「まあ、簡単にいうと自分の分身だよ」

「ふ〜ん。じゃあ、敵はオプションを狙って弾をうってくるの？　分身なんだから」

　えっ！…そうなのだろうか。私はその意外な疑問にちょっと考えてしまい、おかげで1機を失ってしまった。

　こんなこともあった。私が例によって究極タイガーをやっていると、Fが「このゲームおかしい」という。

「こっちはたったの1機なのに、その1機を倒すためにどうしてこんなにたくさん敵が出てくるんだ⁉」

　私は「えっ！　い、いや、そういうもんなんだよ、ゲームというのは…」としか答えざるを得なかったのだ。たしかにゲームには矛盾している点が多い。そうは言っても、ゲームとして遊ぶ上ではやむをえないかもしれないが…。

「スピードアップって何？」

「動きが速くなるんだよ」

「やりにくくならない？」

「だってよ。画面が速く動いたら敵や弾が見にくくならないのか？」

（北海道　A・B・L君）

★変な人もいるもんだ…というより、われわれがいかに「ゲームの常識」にとらわれてるか身につまされるねえ。

あがめおがめよダルシム様を

☆ダルシム教…なんともアヤしげな団体名ではあるが、実は団体ではない。イ○ダスにも知○蔵にもその項はない。ダルシム教とは果たして何なのか？　フフフ、肝っ玉の小さい奴や夜尿症持ちの御方は、ここから先は読まぬほうがいいだろう。は、はう――書いてるオイラが字が震えてきた〜あ（能書きが長いのう…(栗)）。

　3月某日、ゲーセンにSF(ストリート)II(ファイター)が入った。早速友人とゲーセンに急ぎ、待つこと15分。

「フフフ、よーやくプレイできるや。らりらり。やっぱりここは無難にケンかリュウだよな――っと**ハッ**⁉」

　リュウに決定しようとしたその瞬間、ナゼか右下の黒人が気になってしまい、体が金しばりのごとく硬直した。

（な、な、な、なんだこの爆裂に妖しげな奴はぁ〜）

（↑心の声）

　この何かを訴えんとするような横顔、自己主張が激しい面々の中でも1人控え目なフンイキ。（う、ううっ、なんか知らんが、私はこのダルシムとやらを選ばねばならんよーな気がする〜。はうー、そんな目で見ないでくれぇ〜。選ぶ、選びますから許してくれーひーデロリラデロリラ…）

「あれ？　田渕（仮名）ダルシム使うの？」

「左様。私のゲーマーとしての本能がダルシムを使えと叫んでおる」

「…………」

　初の対戦相手はリュウ。トホー、勝てるか？

　ツラも妖しければ技も妖しい。骨皮筋ェ門な肉体、伸びる手足。首も伸びればベラボーマンだ。がしかし…

「…勝った…」

　それもパーフェクト勝ち。

「おおっ、すげー田渕（仮名）！　お前ダルシム使うのうまいなー」ち、違う、私が本当に使いたかったのは…「よし、俺はガイルでクリアするからお前はダルシムでね」ひ――違う、違うんだ――。

『うんめい　おまえがまけるのもうんめいなのだよ』（ダルシム談）

　ぢゃあ私がダルシム使うのも運命か？　ともあれ私は密かにダルシム教なるものを発足させた。現在宣教師兼信者が私1名だが、具体的勤行は①悟る　②ヨガむ　③ダルシム様と闘ってる奴のジャマをする、とまぁこんなところか。③はグレ夫やそのスジの方々でないことを確認してから行動に移すように。

　さて、ダルシムを使い始めて2週間。よーやくバルログまでたどりついたものの…。

「バルログに勝てねー」

　スピードが違う、といってパワァで押せるでもなし（実は単にガードがヘタなだけ）。と、そこに現れたのが例のガイル使いの友人。

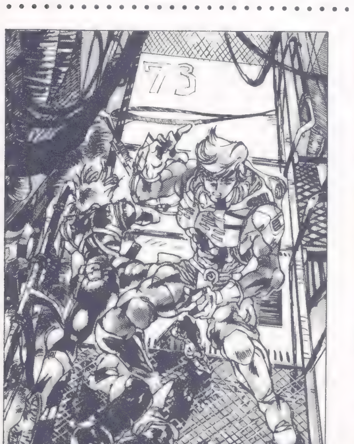
「フフフ、お前がバルログに勝てんわけを教えてやろう」

「べ、別に教えてもらわんでも…（ベコ！）オウチ！」

「バルログの勝ちセリフを思い出すがよい。『つよきものはつねにうつくしい　よわきものはじごくにおちろ』と」

　ガーン、「ぢ、ぢゃあブランカやザンギエフとかではバルログに一生勝てんのかー」

　ふーん、そーか、そーだったのか。チョッピリ感銘を受



⬆(神奈川県　舞邦ゴン君)★気合入ってます。今さらサプライズドアタック‼

シモンズ…日曜日には家族とよく公園に現れる。よき夫、よきパパである…。「こっ…こんな設定読んだから倒せないじゃん。ひどいよォ…」。だが、実際にFFをプレイすると…「…あんまり顔よくないなぁ。こいつ倒さないと先行けないし。ま、いっか」ドカ！バキ！トルネードアッパー‼これが女性ゲーマーの心理ってやつさ‼（お、おそるべし…(栗)）

（茨城県　古淵滝太郎さん）

➡(宮城県　ときめきドラえもり君 (当))★なんなんですか、あんたは〜。



すべての闘争は、疑惑から…

つっこみ三昧

ウインビーの女の子の水着に書いてある「VJ」は、ウインビーの「W」のことだと思うわけだ。しょーじんせいよ!!
←今月の全国多数の皆様でした。

ゲーマーは、女性のことを必ず**ねーちゃん**と呼ぶ。（神奈川県こぶへー君）
←そーいえば…。しかし、ゲーマーでなくても呼ぶような気が。

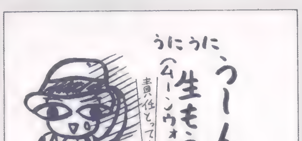
ネオ・ジオ仮面のあのはりついた笑顔は、紀子さまにそっくりだと思います。（東京都　ターボR君）
←そーかなぁ。

ガイルがいる!!（大阪府　俺が切札！CHI君）
←えっどっどこに!?（わかってない）

5月号P.95「3人娘の変身シーンは思わずゴックン♡」…ちゃら子サン大丈夫？（東京都　KKF君）
←まー、個人の自由だからねぇ。

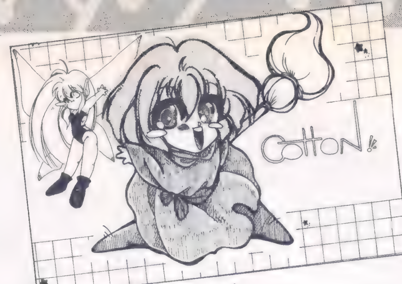
5月号つっこみの「ババンババンバンバンバン」は**バン**が1つ多い!!（宮城県　ペペゴンザレス君）
←いーじゃんかもーそんなことー、なんか泣けてきちゃうよホント…。楽しい？

ビーストバスターズをやって「これやったあとだと肉が喰えない」とか言いながら焼肉を4人前も食いやがった友人M。これぞ変人だ～。（神奈川県　高木智君）
←エイリアンストームのあとのホットドッグではどうだ!! しかも出来たてだ!!

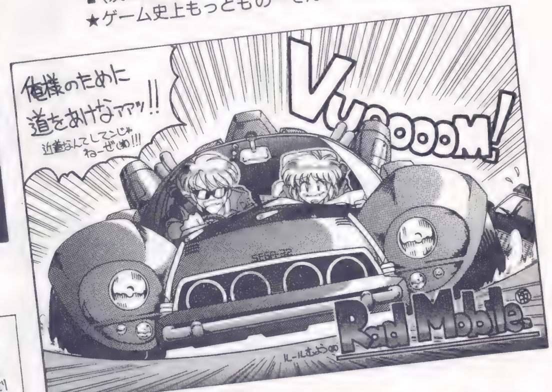




⬆（沖縄県　るみっぴ！君）
★うーん、妙に気に入ってしまった。



⬆（茨城県　迎夢達人さん）
★ゲーム史上もっとものーてんプーな主人公！



⬆（神奈川県　91式阪神万歳5型君）
★…ってクルマが言ってるんだもん。



⬅（千葉県　クロスチェーンジ！ろお子さん）
★線に妖気が感じられます。



➡（北海道　ないとめあ尾上龍摩君）★今年もまた斉藤真由美の季節が…。

けた私は、とりあえず春麗を使ってみることにした。
そして…約10分後、ダルシム教は歴史の闇の中にその姿を消した。
「だ——田渕ィ（仮名）貴様ダルシム教じゃなかったのかーっ！」「フフン？ ダルシム教？ フッ、今日から春麗ファンクラブ長崎県筆頭（↑ズーズーしい）と呼びたまい」
「ぢ、ぢゃあダルシム教は？」
「誠に残念だが、君に譲ろう。ヨガの奥義を極むべく、精進するがよい」「い、いらねぇよそんなモン……」
で、春麗に鞍替えした私はバル夫を文字通り蹴散らし、サガットに新しい傷を増やしてやり、ついに帝都の魔王と対峙することと相なったのである（笑）。
「しまったーっ！ こんなことならダルシム使ってればよかったっ！ ヨガの秘技vs霊力、なんて燃えるシチュエーションなんだーっ!!」
（たしかにどっちも燃えてますな…栗）

結論。生きてるうちにこんなゲームに出会えて猛ラッキイ。このゲームが業界の奮起剤になることを望む——みたいな。
PS CPシステム第15弾あたりに「ダルシム一家の大冒険」なるものを出してはくれませぬか。ナニ!? 開発中!? ラッキ———。
（長崎県　ワイド・カン夫君）
★ストIIのおかげで、今月はお手紙が超ー山盛り!! うれしい悲鳴ざんすよー!!

なぜだ!? 530エン君は5月号を見たか!?

弟が500円持って2km離れた本屋にゲーメストを買いに行った。50分ほどして弟は泣いて帰ってきた。
「どうした!?」
「530円になってる」
おのれゲーメストめー、30円に何がかかってる!!
（静岡県　もーちゃん元気か？君）

CD&ビデオリスト・パーフェクト、とにかくすごくうれしい付録でした。

年々増えるGMのアルバムで、見のがしていたのも見つかってとてもラッキーです。できれば毎年出してほしいですが…とにかく、この付録は、つけて大正解です!!
（茨城県　GENZABU君）

付録は誤植が多すぎる!! 1番すごいのは、P26左下「アァンタジーゾーン」。なんかいやらしいぞ。
（静岡県　島本洋介君）
★誌上初(?)の付録をつけたんだけど、ど——しても30円上げないとできなかったんだよー。ごめんよ。CD買わない人にも「こんな曲あったねー」と楽しんでもらえてるとうれしいんだけど。

新作ゲームのクロスレビューが、とても面白かった。ゲーメストは攻略法が主だけど、もっとそのゲームの面白みとか、いろんな意見が書いてあるほうが、ゲームをやりたくなると思った。
（静岡県　岡部浩助君）

アイランドの「忘れない関係」は鋭いと思いました。一般読者の胸になんとなくつっかえはじめていたものが、それだったと思ったりします。かと思えば、すぐ下に「根性見したらんかいワレ！」となぐり書きがあってとてもいいです。
（千葉県　長ー彰五君）
★まったく、ゲーメストから忍耐強い読者をとったら、誤植しか残らんからなぁ…。どうにも不器用な本ですが、もうしばらくよろしく。
あやまりついでに。5月号P49のモモのイラストは、神奈川県のSPLITE君のでした。ごめんなさい。

燃えよ青春っ!



ゲーム野郎は背中で語る

☆ゲーセンに行くと、見知らぬ少年がメタルホークをやっていた。まぁ小学校5・6年というところか。彼は2面であえなく敗れ、ポケットからコインを取り出したが、斜めうしろからの私の視線に気づいたのか筐体から降り、私のプレイを見はじめた。

「まぁ見ていなさい、少年よ」と心の中でつぶやき、コインを入れた。クレジット音が耳のすぐうしろで響く。一体もう何回聞いたのだろう。

「メタルホーク、発進!!」

1面はとりあえず速攻だ。まぁ105秒は残る。ポカンとした少年の顔をちらっと見て、ちょっとだけ笑ってから、次の目標エリアを選択した。

——そして、オールクリア。

「いきなりエンディングを見せたのはかわいそうだったかな」…なにげなくネームを入れ、筐体を降りながら、私は昔の自分を思い出していた。

昔まだ私がガキだったころゲームなどは何をやってもヘタクソだった。ゲームする時間より人のプレイを見ている時間のほうが多く、その人たちのうまさに落ち込むこともしばしばだった。

それでも毎日のようにゲーセンへ行き、うまい常連の人を見つけては背後でじっとそのプレイを見つめていた。ちょうど、あの少年のように。

「へえー、こんなやりかたもあったのか」「うおお、弾よけがうますぎるっ!」などと感心させられるばかり。いきなりエンディングを見せつけられるのもしばしばだった。

そして私は、そんな先人ゲーマーたちの背中を見ながら自分自身もゲーマーの道を歩んできた。多分彼らも、今日の私のようにうしろの少年に「どーだ、こんなもんだい」と得意になっていただろう。そして私も、「すげー」とそのプレイに感心していた。

ここに、ゲーマーたちの無言のコミュニケーションがあるように、私には思われる。人に自慢したいからとか、そんな狭い気持ちでなく、それ以前に、なんともいいがたい、目に見えない関係があるのではないか、と私は思うのだ。

やがて私は、その常連ゲーマーと友達になった。それは別の場所でではあったが、ゲーセンでその姿を知っていたから、すんなり友達になれた。もちろん、相手も私のことをすでに知っていた。その時、「ゲーセンに行っててよかったな」と漠然と感じたのを、今でも覚えている。

私は今、まともにゲームがクリアできるぐらい成長した。自分が先人ゲーマーの立場となったのだ。もちろん、自分の前にはもっとすごい先人ゲーマーたちが存在している。友達になった彼は、今でも私の師匠である。きっとこの関係は、ゲームが存在し続けるかぎり、なくならない絆(きずな)なのだろう。

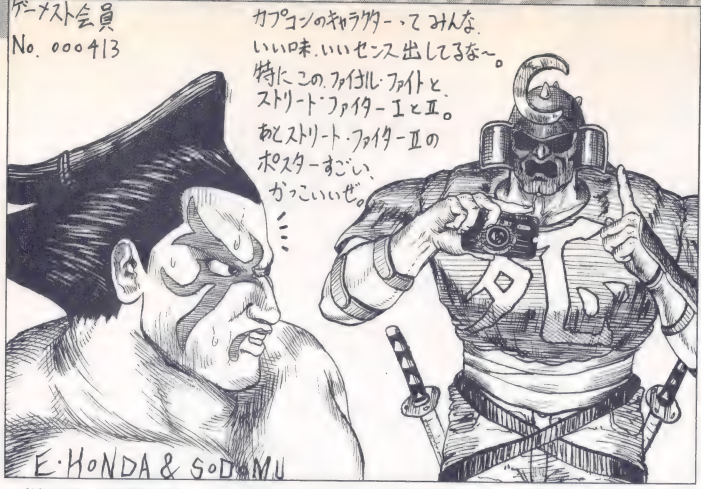
さきほどの少年は、ふたたびメタルホークに乗り込み、一瞬だけ私のほうを見た。

「今度会ったらまたパターンを見せてやろう」…心の中で声をかけると、私はその場を去った。「自分の顔を覚えていてくれれば嬉しいな」。

メタルホークのコイン投入音が、高く鳴り響いた。

(宮城県　今どきメタルホーク命! のBATTALION君(当))

★そうなのだ…ゲームセンターには、あきらかに言葉をこえた交流があるのだ。顔すら知らぬ他人とも、ゲームのプレイによって語りあっているのだ。このちょっとぶっきらぼうなゲーマー流のつきあいかたが、自分はけっこう気にいってたりする。



⬆(埼玉県　庄司隆之君)★どんどん日本のイメージがゆがんでいく…。



➡(東京都　坂本一樹君)★まさかこの人も…男…!?(そんなーっ)

雑プ送別スペシャル

ビッグになってまた会いましょ

雑君先生が、私たちを見捨てて真人間になろうとしている。(ムリムリ㊑)

(福井県　バカヤロダーマーちゃん)

チラリーン。とてつもない絶望感が私をおそう。ゲーセンおわらえ終了…?

「うそだぁー! そんなのってありかー! まさか…うそーうそと言って!!」

彼は私にとって、「師」とも呼べる方でした。すばらしい死語やギャグの数々を教えてくれ、一度も会ったことはないけれど、きっとかっこいい人だと勝手に考えてました。友人に「変人」と言われながらもファンを続けてきた矢先のできごとでした…。

「一生ゲーメストでバカやってくれると思ってたんだけどなぁ…仕方ないか。コンチクショー(死語)」

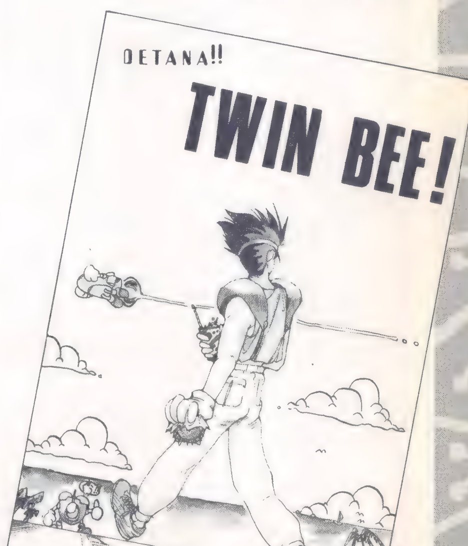
(大阪府　とらねこCATさん)

連載が終わっても、俺たちはあなたを忘れはしない。雑君先生、See You Again.

(大阪府　オレが原田大二郎だ君)

ゴールデンウィークに宮崎に帰る。なんだかうれしいな。正月キップが取れず泣いたけど、1年ぶりに故郷の宮崎へ帰れる。一瞬だけどあのゲーセンの常連に戻る。ネームしか知らないライバルは今も俺らの前後にネームを置くのだろうかな?　おっちゃん元気かな。またあの店でドントを食べて…レバーを持ってGOGO!!

(大阪府　栗夢雄司君)



⬆(静岡県　DATA-65536君)
★ちょっとそこまで、星を救いに。

こちらこだわり派



最近ふと思ったが、ハードとソフトの面で、各メーカーの実力の差が少なくなって、「メーカーの特色」が前面に出てきている。なかなかいい傾向じゃあないか。各社が自社ブランドを意識しはじめたってことかな。しかし、個性ととっつきやすさはある程度相反するので、そのへんのバランスが課題となるだろう。今後のゲームはすべてが要チェックだ。

（神奈川県　川崎名物長十郎梨君）



➡（新潟県　ZIG!君）★どーしたんだみんな、もうこわがらなくてもいいんだっていってるのに!!（談）

つっこむアナタにこたえるワタシ

ゲームを「ただつまらん」で終わらせず、なぜつまらないか考えてみてはどうだろうか。という3月号の私の手紙（P49）に対して、5月号で意見をくれた人へ。

そもそもあの手紙は、不特定多数にではなく、特定の人人にあてたものだったのだ。誌面ではその部分は略されてしまっていたが…。

その特定の人々とは、まず将来ゲーム企業に就職しようとする人。次に、数回プレイしただけであたかもそのゲームがわかったかのような言動をする人。そして、自分の好きなゲームには「あばたもえくぼ」で、嫌いなゲームには「坊主憎けりゃ」な人たちだ。後者の人たちは、別に自分だけで思うのなら勝手だが、そういう人ほど自分の価値観を人にも強要するからだ。

以上のようなコンセプトであの文は本来書かれたのだが、最後は前回カットされた部分で結ぶことにする。

考えたくない人は、別に考えてくれなくていい。

（大阪府　暁朧！君）

★文章を載せるときは、そのままだと誌面がいくらあっても足りないので、ある程度短くして（あるいは注釈を入れて）掲載しています。できるかぎり書いた人の真意からはずれないことを念頭に置いていますが、もし不満な点などあったら言ってきてください。

グラⅢの無敵に関して、僕にも言わせてもらいたい。

僕はグラⅢが大好きで、毎日仕事が終わってから半年間やり続け、あげくに基板まで買いました。それでも、何百回やっても9面のキューブで全滅し、くやしくて仕方がありませんでしたが、とうとうあきらめてしまいました。

そんなある日、知人に無敵を教えてもらい、感動しました。まさに天の助けでした。それでもレーザー地帯で死んだりしながら、ついにエンディングを見られました。

グラⅢを無敵なしでやっている人たちにはあやまりたい。でも、僕は決して無敵が面白くないと思ったことは一度もありません。無敵のおかげで正攻法クリアもできるようになったし、こんな形のクリアであってもグラⅢの面白さは十分味わえましたよ、と製作者の皆さんに言いたいのです。

（香川県　行成孝也君）

毎月アイランドを見ては、「いろんな考えの人がいるもんだなぁ」と感心していますが、どうも最近おかしな意見があると思い、筆をとらせていただきました。

5月号のドラドラショット君、〝どう遊ぼうとプレイヤーの勝手〟？（P46）たしかにそうですよ、ただ常識やほかのお客、オペレーターの許せる範囲でのことでないでしょうか？

ボク自身の考えでは、絶対に無敵はよくないと思います。極端なはなし、法律にひっからないだけの「悪事」だと思います。君の文を見ていると、他人が何もいわなければ無敵でもなんでも正当化される、ととる人が出そうです。

ボクははっきりと言いたいことを言うほうなので、今までもグラⅢの無敵をやってる人や、AMショーで20～30回もやってる人に「うしろで待ってる人のことも考えてください」と言ったことがあります。それでも軽率な言動をしたとは思わないし、口ゲンカになっても必ず相手がつまってしまいます。よく考えた上で無敵をやってる人なんて、ほとんどいないのでしょう。

つまりは、3月号に載った無敵に関する投稿は、大いに意義があったのでは？

（東京都　ゲーセン店員E.L君）

★アイランドは「正しい意見を載せている」わけではありません。正しいとか間違ってるとかは単純に割り切れるものではないと思うからです。それぞれの意見になるほどと思えるところがあるし、意見がぶつかることで刺激が生まれると思うのです。なんかヘンだな、と感じるのはむしろ当然なのでは？　今後も活発にいきましょう。

ケジメつけますテトリスト

私の言動がゲームの品位を下げたと思われていたとはまったく知りませんでした。（5月号アイランド「地元民の怒り！」参照）

徳島のゲーマーの皆さん、田舎者扱いをして申しわけありません。徳島は私の故郷で大好きなので、本心ではそのつもりはなかったのですが。1人でもそう誤解された方がおられたのは、私の学のない書き方がそうさせたのでありましょう。本当にすみません。

それから、私の一方的な挑戦で迷惑をかけた女子高生らしきお二方、大変申しわけありませんでした。悪気はないとはいえ人を不愉快にさせたのは私の大失敗でした。

あと少し言わせてください。まず女性に対するいやがらせとかは本当にありませんでした。幼いころから格闘技をやっており、勝負というのにとてもこだわってしまうのです。ただ、投稿する際に、どう書けばゲーメストの読者の皆さんが楽しめるか、とばかり考え、それが義務と思って筆をはしらせていたのは確かです。

このことを理解していただいた上で、LEDさんの言葉に反論させてほしいのです。

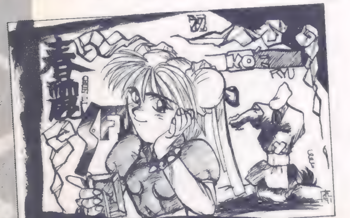
「女の子に対する」とは、男ならいいわけですか？　それこそ女性に対する差別意識なのではないでしょうか。それに、私の勝負の領域にLEDさんが口を出すのはおかしいのではないですか。バカなこと言いますが、これは私の青春の日々であるからして、あなたに否定はできないんじゃないですか？　バカできるのも若いからじゃないですか。

ちょっと熱くなりましたけど、あんなバカな投書にまじめに意見をくれたLEDさんには本当に感謝しています。こう自分の思うことを堂々と言える人は私の周りには少ないです。今度徳島に帰った時キャロットに行きますので、会っていただければ光栄です。

最後に、今回のことでいやな思いをした皆様、誠に申しわけございませんでした。

（大阪府　ESW－IKA（び）こと阿部陽太郎君）

★載せたほうも当然「面白いから」載せてたんだけどね。余裕もって読んでね。



⬆（群馬県　J.C.MAXWELL君）
★またひとつ野望に近づきましたわ。

DAI

GEID…



⬆(今月の題字・福岡県　ういロウ君)(ういろうちゃわ〜〜〜ん!!〔某娘談〕)

闘士の名
(ストリートファイターIIより)

汗が頬を流れ落ちる。

目の前の赤い軍服を着た男は、不敵に笑いながら、一分のすきもない構えを解こうとはしない。

倒さねばならない。白い空手着の男…隆は顎を引き、こちらも構えをとりなおした。

「ほう…いい構えだ。しかし、すきがないのならば作るまでのことだ!」

言うが早いか、軍服の男—隆はその名を知っていた。ベガ、と—はすべるような不気味な動きで隆に襲いかかった。

並の人間ならそれだけで手足の1本や2本、下手をすれば命すら覚悟しなければならないであろう攻撃であった。しかし、隆はそれをすべて防いでいた。彼の腕と、意地と、背負っている数々の戦友(とも)たちの想いが、それを可能にしていたのである。

そう、彼は防いでいた。だが、ベガの一撃一撃を防ぐたびに、隆の頭の中には大きく、しかも急速に、恐ろしい疑問が浮かび上がっていた。

「勝たなければならない」…この意志は、「勝てるのか…!?」という疑問に押しつぶされてしまっていたのである…。

次の瞬間…! 隆の額が、ぱっくりと割れた。ベガのかかと落としが、顔面にたたき込まれていた…。勝ち誇った笑いを浮かべるベガの服が、自分の血を吸っているような錯覚に—いや、本当にそうなのかもしれないが—襲われた。

隆はかろうじて立っていた。意識と肉体が分離したようだ。かすむ目に映る赤い男の手が青く燃えているように見えた。炎はやがて男の全身を包み、火だるまの魔人と化した。

「こんな奴に勝とうと思うのが馬鹿だったんだな…」

隆は、自分が敗れることを正当化しようとしていた、無意識のうちに。

『さとりをひらくのだ…』

ダルシムの声が響いた。

『日本人の魂を世界に見せるでごわす…』

本田は笑った。

『俺に勝ったんだ、どんな奴にも負けはせんさ』

ザンギエフは、そう言って隆の肩を叩いた。

ブランカは何かを叫んで祝福してくれたようだ。

『父さんの、もういない父さんのために…』

春麗は泣きじゃくっていた。

『世界を…友のために…頼む』

ガイルは唇をかみしめた。

『負けるのは許されねえぞ』

バイソンはニヤリと笑った。

『美しいものは…敗れては…』

バルログは仮面を放った。

『俺がお前を倒すまで…お前は、世界一でいろ!』

サガットは、言った。

「でも…俺は、どうしたらいいんだよ…!」

隆は泣きそうになった。赤と青の炎の塊…ベガが、恐ろしい殺気を放ち突っ込んでくる。

…どうすることもできない。いまだ響き続ける声に、わびようと思った時…!

「隆ッ!!」

誰かが叫んだ。あるいは自分自身の叫びだったのかもしれない。

「拳…! そうだ—俺には背負っているものがあるんだ…なにより大切な!!」

だらりとしていた右腕が、拳が、おそろしい勢いで真上にはね上がった。血がにじむほど踏み込まれた右足が、軸足の左足が、宙に舞った…。

昇龍拳…。くらったものは誰もがそう叫んだろう。顔面をまともにとらえられたベガには、永久にその機会はなかったが…。

世界で最も強い男…。その噂は世界各国に広がった。し

今月の2曲!!

ロキシー愛のテーマ
(キャンディキャンディのふしで)

馬面(うまづら)なんて　気にしないわ
筋肉だってだってだって
お気に入り
マーシャルアーツが大好き
ナイフで突くのも大好き
あいつは　あいつは
あいつはコーディー
1人ぼっちで死ぬと
ちょっぴりさみしい
そんな時こう言うの
手錠を見つめて
「一緒に　死んでよ
私のコーディー」
アンドレなんてさよならネ♡
コーディーコーディー

(大分県　B'君)

ファイナルファイトの子守歌
(ギザギザハート〜のふしで)

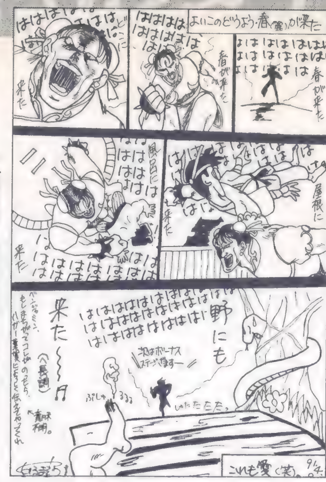
ちっちゃなころから人殺し〜
15でとびげりおぼえたよ
ナイフ持ったら世界一
近付く者みな　切りつけた
あーあーわかってくれとは　いわないが—
雑魚どもつかんで背負い投げ
ひざげりひざげりおやすみよ
ポイズンおかまでゲロを吐く

(東京都　大橋征哉君)

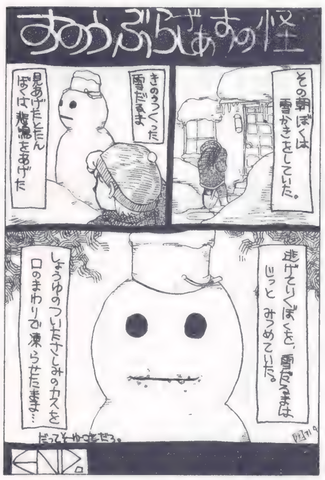
★なんかこう…美しいうたのこころというやつは、どこへ行ってしまったんだろうね!!
(でも楽しい)



⬅(岡山県　耳)★スターフォースはどこいった?



⬅(東京都　愛の矢車草君(当))★そんな彼女が、ぼくは好き(なわけねー!!)。



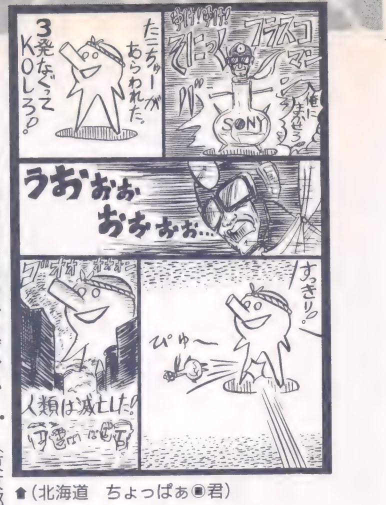
⬅(静岡県　まそむらゆうきさん)★これ以上考えたくない…こわい。



⬅(北海道　大亜門君)★(いいなぁ…)



⬅(山口県　踊屋戦車君)★こうして、インカムは増えるのだ。



⇧(北海道　ちょっぱぁ◙君)
★いやすぎる…。

酒場で耳にすることができるかもしれない。土地の腕自慢を相手に、路上で大立ち回りを演じる道着姿の男。人々は彼をこう呼ぶ。…〝ストリート・ファイター〟と…。

かし男の行方はわからず、いつしか男の名すら忘れられていった…。

（東京都　かみるかみら君）
★なんだかストII一色になってしまった今月号。しかし、泣きにはよわいんだよね〜。

白熱!! 復活のゲーマー伝説

われわれの世界の中の、またひとつ別の世界……。

美しかったナイトストライカーは面白くもないニューゲームの代償として取り返しのつかない場所へ消滅させられ、荒廃したテーブル台には狂った店長が生んだ趣味のバイオクソゲーが徘徊していた。

全国トップレベルと化した

ゲーセンに隠れ住み、いつか美しいハイスコアを取り戻す日を夢見てレバーと戦い続ける人々の中に**ピ**―――はいた。そのかたわらには勇敢なる女マニア、**ピ**―――族の生き残り、**ピ**―――。

「いくら戦っても、このレバーを生み出した根源を叩かぬ限りミスは去りはしない…」

点数が欲しい、2人がそう願った時、自動ドアの切れ間から〇〇〇ーの作業服をまとった姿が現れた。

「我が名は修理屋有屋…汝らの想いにすべての運命をかけよう」

そう言うと、有屋は**ピ**―――に〝聖なるコンパネ〟を授け…次の瞬間、2人のマニアは2人のハイスコアラーへと姿を変えていた。「聖点伝説」が、今ここに甦ったのだ。

2人のハイスコアラーは巨大な鉄塊を持ち上げると、想像を絶した驚異と困難のコンパネをぶっとばした…。

（兵庫県　杉瀬笙君㊞）
★笑いました。いったいなんなんだ、このみょーなカタルシスは（わけのわからん人は2月号のドラゴンセイバーのストーリーを見るのだ）。

閻魔天国

ヘソ曲がりの方、特に歓迎!!

某月某日、池袋でR-360を発見した。通りからよく見える店頭に、そのギャラクシーフォースをも凌駕する異様な筐体が、花粉飛びかう春の日差しを受け、真夏の太陽のような輝きを放っていた。

とにかく考えていたよりも回る回る、あんなにぶんぶん回って中の人間は平気なのか?と見てるほうが心配してしまう。1プレイ120秒と

いよいよ私の番だ。ひさびさにゲームをする時の緊張感を味わいながら、シートに座る。空母から離陸する。大げさに回転する筐体の中で、私はこのマシンにめぐりあわせてくれた神に感謝せずにいられなかった。あの感覚は、実際にプレイしなければわからないだろう。

埼玉県　7G
（花粉症の男）

仏は地獄だ

いうわずかな時間だが、10名近くが並んでいた。

バンダイク（UPL）は最高に楽しい。世間ではストIIが熱いみたいだが、僕としてはバンダイクのほうが熱くなれると思うのだが…。

神奈川県・コナミキッド
（剣豪1周できてうれしい）

バンダイクの主人公に言いたい。アイテムを拾ったら、カッコつけるより早く動いたほうが長生きできるぞお。

神奈川県・CRF
（前の人とは別人）

もっとHなの出さんかい!メーカーさんよ〜!!もっ〜と、目のほよーになるものだしな!わかっとんのか!

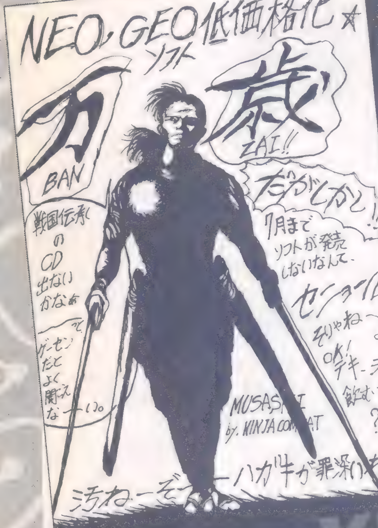
新潟県・カッパリケニー
（中学2年生）

自分の気に入ったゲームをけなされるのが、こんなに嫌なものだとは思わなかったです。たいして売れないかもしれないし、キャラクターのみが一人歩きしてしまうかもしれないが、自分にとって「コットン」はやりがいのあるゲームなんです。へた

な続編よりずっとマシです。

埼玉県・BIC
（⑥その他）

★評価というのがいかに人それぞれであるか、がよぉーくわかると思って作ったこのコーナーです。思いきりワガママな投稿を待ってますよ〜。

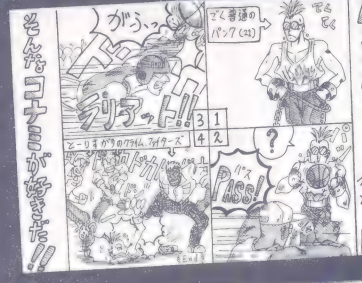


⇦（北海道　SNK TP君）★ニンジャコンバット曲い～っすよ。



⇦（埼玉県　くれくれタコラ・ダラダラII）★なんかこー、気押されてしまった。

⇩（三重県　Dr.DDT君）
★それでも出てくる哀れなコナミパンクス…



⇨（奈良県　Mrパブロフ君）
★まさに弱肉強食。



ご商談の場



★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

▼買います

●ゲーメストの1～55号までを適価で。なるべく美品希望。切り抜き不可。Wハガキで。
（〒745　山口県徳山市楠木1－5－1　岩井大介）

●セタ麻雀グッズ買います。豆本、小物など。送料こちら。価格を書いてWハガキで。
（〒700　岡山市天瀬南町5－20　小野裕之）

●セガマスターシステム・マークⅢのソフトを譲ってください。希望価格を書いてWハガキで。
（〒362　埼玉県上尾市谷津2－1－1B－310　吉川雅人）

●ストリートファイターⅡのポスターを2000円前後で買います。
（〒272－01　千葉県市川市関ヶ島13－22　児島博晃）

●18か20インチのテーブル筐体および基板を譲ってください。
（〒242　神奈川県大和市南林間8－9－6　筒井知宏）

●あなたのアップライト筐体完動品を3万円ぐらいで買います。できれば基板も売ってください。Wハガキで。
（〒387　長野県更埴市屋代1901　小池幸宏）

●テクナートの18インチモニターを4万円、ストリートファイターの基板＋パネル＋ハーネスを4万円で買います。Wハガキで。
（〒977　福島県田村郡三春町字春沢1－31　渡辺馨）

●オールアバウトナムコⅠ、Ⅱを4000円以内で譲ってください。送料こちら。価格を書いてWハガキで。
（〒331　埼玉県大宮市西遊馬990－2　山崎浩二）





▼売ります

●バブルボブルの基板を2万5000円で。Wハガキで。
（〒351　埼玉県朝霞市栄町4－2－8モナミハイツ203　本田多聞）

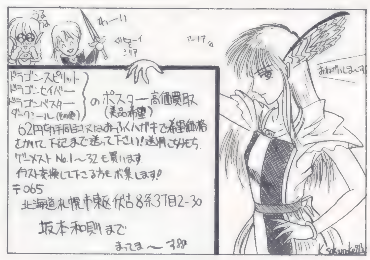
●18インチ筐体3万円以上で売ります。まずはWハガキで。
（〒955　新潟県三条市南四日町3－10－46　榎本祥幸）

●18インチ筐体を2万5000円以下で売ります（片側ペアパネル付き、ロンパーズロム1万円）。希望価格を書いてWハガキで。
（〒491　愛知県一宮市貴船2－2－1－403　渡辺聡）

●カプコンシンドロームを2000～4000円、パソコン美少女カタログをVOL1、2合わせて2000～4000円程度で売ります。送料こちら。Wハガキに希望価格を書いて連絡を。
（〒740　山口県岩国市南岩国町2－50－14　福島高広）

●基板、魔魁伝説、アレスの翼を5000円、PⅢポップ1000円、妖獣伝を3000円。送料そちら。
（〒703　岡山市門田屋敷3－9－2　曽和貴信）

●SVG－8、基板5枚（ハーネス付き）を5万円で。希望価格を書いてWハガキで。
（〒959－17　新潟県中蒲原郡村松町大手通り乙262－1　神保松司）



▼交換・その他

●私のネオ・ジオ本体＋ナム1975をあなたのグラディウスⅡの基板と交換してください。
（〒300－15　茨城県北相馬郡藤代町宮和田740－1－609　斉藤和則）

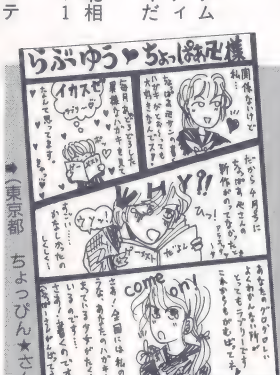
●私のメガドラ＋ジョイスティック＋スーパーモナコGP＋ストライダー飛竜＋αをあなたのPCエンジン用ソフト20本ぐらいと交換してください。ソフト名明記の上、Wハガキで。
（〒238－01　三浦市南下浦町菊名1272　佐藤隆）

●ネオ・ジオ「ニンジャコンバット」または「ジョイジョイキッド」を1万3000～1万5000円で売ってください。「マジシャンロード」との交換も可。
（〒840－02　佐賀県佐賀郡大和町大字池上645　中原勝彦）

●あなたのスーパーファミコン＋ソフト1～2本と私のPCエンジン＋ソフト5本＋ゲームボーイ＋ソフト2本を交換してください。
（〒630－02　奈良県生駒市松美台118－10　榎本隆）

●私のMSX2A1とあなたのMDソフトファンタシースターⅡの攻略本(上)(下)＋ファンタシースターⅢの攻略本(上)(下)と交換してください。送料そちら。
（〒047　北海道小樽市緑町2－2－7グリーンボックス201　貝沢貴行）





➡（東京都　ちょっぴん★さん）

お便り募集

ゲーメストアイランドでは、皆さんのお手紙&イラストをじゃんじゃんばりばり大募集しております。採用者の中から技あり！の方に特製テレカ（当）をお送りします。締め切りは毎月およそ10日前後。

商談の場も同様。

〒101　東京都千代田区内神田1-15-15
新声社　ゲーメストアイランド係

激烈!爆発!大攻略!!

RAD

30秒残しにチャレンジ!
後半のマップも載せたしバッチリだ!

ラッドモビール

今回で全20ラウンドマップ完了。覚えるだけで10秒残しOK。そしてポイント攻略をマスターして30秒残しにチャレンジだ。安全に走れば楽勝だぞ!

するする

敵車の配置を覚える

新しいラウンドに入って何も事故がなければ、何回走ってもライバル車以外の敵車は配置が決まっている。

これは攻略する上ですごく有利になる。だって各カーブで必ずでる敵車がわかっちゃうんだからね。

それでは残り10ラウンドのマップつき攻略の前に、30秒残しができるためのポイントをピックアップして説明していこう。

おいしいところでタイムを稼げ!

まず全ラウンドで有効なテクニックから説明しよう。

●インを走る!

インといってもいろいろなカーブがあるのでそれに対応した走行をする。

●バンクカーブ

バンクになっている一番イン側を走ると速い。微妙なハンドル操作が必要だぞ。

●緩いカーブ

基本的にアウト=イン=アウト。直線的に走ること。

●急カーブ

減速がポイント。ラインは緩いカーブと同じだが、進入するどれぐらい前で減速すればいいのか、これが難しい。

アイルトンな走りはしなくていいから(要するにギリギリまでブレーキしない)思っているよりも早く減速するのがいいと思う。

こんなところかな。

ラウンド1

ここはひたすらインを走ること。するしないで1~2秒は違ってくるところ。

ラウンド2

50秒スタートでラウンド1を12秒残せたとき、交差点前で一瞬アクセルOFFで右側を抜ける。11秒残しのときはめいっぱい右側で抜けられる。あとはインを走る。もちろん対向車のインも見のがさないぞ!



対向車のさらにインを走り抜ける。思いっきりいかないとダメ。

中盤の直線での対向車と追い抜きは、ど真ん中を走っていればぶつからない。このすぐあとの右カーブでのライバル車は、初め少しインへ寄り、アウト側に誘導する。するとインがあくぞ!

ラウンド3

ここもひたすらイン。問題は、2つ目以降のバンクカーブ。中央を走れるようアクセルをコントロールすること。

ラウンド4

雨中ですごくすべる。小刻みにカウンターをあてながらインを走る。

急カーブはすべてアクセルブレーキ両方ONだ。

大ジャンプのところは絶対ジャンプしないように減速しインにめり込んでもいいから早めに右へハンドルをきろう。ここは慣れしかないけど。



丘になってすぐ右へ急カーブ。この辺でブレーキを踏み込む。

ラウンド5

ここはマイナスのところ。左への大バンクから後半のカーブはすべて減速が必要。外にふくらむ前にアクセル半分OFFで中央にいること。

ラウンド6

ここは落ちなければ勝ちだね。それから先は、対向車のインは走るわ、追い抜きも岩壁のイン側を走るわ、サーカスみたいな走りをする。怖い。



左側って落ちるけど、対向車のインを速く走るために抜ける。

ラウンド7

1、4番のカーブはアクセルブレーキONで曲がれる。急カーブはかなり手前でアクセルOFFのフルブレーキ。



右への急カーブ。かなり前でフルブレーキする。減速して入る。

緩いカーブはアクセル調節でインをつく。

ラウンド8

最初の左カーブがポイント。このラウンドに入る前にアクセル半分にし、インをキープ。右、左とアクセルを踏み込んでいく。

バンクカーブは、少しアクセルをOFFにしインを走る。

ラウンド9

前半のカーブの連続はラインを考えて走る。アウトからインへ、そしてアウト、すると次のカーブのインへってね。

中盤での左カーブ(トラックを抜いたとき)で事故る車があるので気をつける。



左端に事故車がいるが、こいつのすぐ右横をすり抜けていく。

最後の右への急カーブは、まずフルブレーキのあと、アクセルを徐々にON、ブレーキをOFFにしていき、インをキープする。

ラウンド10

直線ではなるべくハンドルを切らずにパトカーをよけ、急カーブの1つ目はアクセルブレーキONで、2つ目は、フルブレーキアクセルOFFで、抜けれると思ったらアクセルONです。

3つ目は、1つ目と同じだが、インをキープするには慣れが必要。

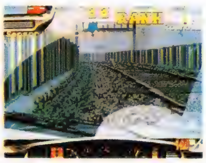
前半はこんなところ。マップのあとに後半をやるぞ!

ROUND 12 SPRING FIELD

分岐のあるコース。雨で見にくい。列車の前を走るぞ！



長く続く右カーブのあと、少しきつい左カーブがある。少し滑りながらインをキープしつつ、小刻みにカウンターをあてながらカーブを抜けよう。



長く続く左カーブ。ギリギリインをつきながら走っていく。あとは、右カーブが近くなったら、少しずつインから離れて、右カーブの準備をする。



合流地点へきたら、右側の道路にいこう。でないと、線路の行き止まりに突っ込んでしまう。対向車がくるのでそれに注意。



分岐点で右側へくるとこんな道を走ることになる。対向車はいるし、抜かなきゃいけないので左を選ぶほうがいい。

一応線路を走れということでトラックが左に誘導している。

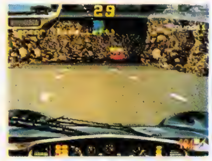


中央のところにぶつからないようにすばやく左へいく。

多少だが右、左へとカーブしている。ぶつからないように走るが、どれだけ近づけるかを自分で調べておくと不安が少しはなくなる。とりあえずインをついてく。

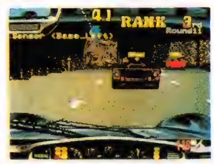
ROUND 11 ST. LOUIS

敵車との距離が近いので、ぶつからないように走ろう



トンネルを出たらすぐ右へ急カーブ。一応全速で抜けられるが、最初はアクセルを少し離し、アウトからインへ一気に入って抜けるようにしよう。

トンネルの中では、いくつかカーブが存在する。これらのカーブはすべてアウト＝イン＝アウトで抜ける。微妙に変化しているところに注意だ。



シケインのようになっているところ。アクセルとブレーキを一緒に踏み（0.5秒）キュッキュッと右、左に曲がる。インから入っていくぞ。



左バンクから右バンクのカーブへ切りかえすところ。敵車がいっぱいでてくるので、切りかえすタイミングが大切。遅れると右へいけなくなるので注意。

ROUND11に入ってすぐ右カーブ。ライトをつけながらの運転。敵車がでてくるので注意。すぐ左カーブがあることを覚えておこう。少し進むとバンクがあるぞ。

ROUND 14 INDIANA POLIS

ほとんどトンネル地帯のコース。私はライトをつけないぞ。



似たカーブが続くので、10回以上やらないと覚えられないのが欠点。無理にインをついてぶつかるよりは、安全に走るほうが3秒ほど速い。完全に覚えるまでは安全に走る。



中央に傾きのある道路を走る。とても危険！ここら辺は慣れるまで減速しながら中央を走るようにする。慣れたらインをどんどんついていく。

この辺の連続カーブは、実際に自分の目で見て覚えること。左右へ曲がるタイミングは説明できないので。インから次のインへ渡っていくぞ。



カーブでは必ずインをキープするように走る。インに敵車がでてくるところがないので、一応大丈夫だが、アウト側にいくとき、よく先を見て、敵車を把握する。

直線を走ってるときに、次のカーブを思い出すこと。次は、ちょっときついカーブが連続する。アウト＝インと抜けてく。

トンネルに入ってすぐ左、右とS字。右カーブのときインに入らないと、ぶつかるぞ。

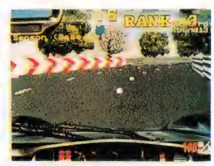


少しアクセルを離せば、楽にインへ入れる。強引でもいい。

ROUND 13 CHICAGO

中盤のだんだんきつくなる左カーブがポイントになるかな。

緩い右カーブが続くが、途中で小さな変化があるので、まわりの敵車に注意しながら、カーブに合わせて走る。直線的に走ればOK。



長い左カーブのあとすぐ急な右カーブ。アクセルを完全にOFFにし、一気にインへ入っていき、抜けながら加速。ふくらまないこと。



長い右カーブは、カウンターをあてながらインをキープし、急な左カーブがきたらアクセル、ブレーキを両方半分にして抜けていく。

長く続く左カーブ。少しずつきつくなっているので、少しずつアクセルを離し、インをキープする。敵車がでるぞ。

わざとタイヤを鳴らしてスピードを落として、車がジャンプしないようにするとコントロールしやすくなる。安全だね。

敵車がインにいるとき、インへ入れればいいが無理そうなときは（その敵車の）アウトから抜き、すぐインへ入っていく。外側に敵車がいることも。注意。

ROUND 16
COLUMBUS

前半と後半でえらく感じの違うステージ。前半がポイント。



最後の左バンクカーブを抜けたところで1台やっかいな敵車が減速してくる。敵車の後ろにつかないようにして抜いていく。



ここの右バンクカーブの出口で2台の敵車の間を抜けるが、完全に抜くまで左に寄らないこと。でないとぶつかってしまう。



ここの右カーブはそれほどきついわけではないが、中央からアウト側に2台並んで走っているので、無理にでもインを走らなければならない。アクセルOFFでインへ入る。

少しきつめの左カーブ。グイグイグイとハンドルを切り込みながらインをキープしていく。カーブの出口で外へ。

このステージに入ったら少し左側へ寄り、最初の右カーブを直線的に走り抜けていく。

そして次の左カーブをアウト=イン=アウトで走り抜ける。

ROUND 15
CINCINATI

前の面に比べればかなり楽なところ。インをしっかり走る。



インに敵車がいる。このインを通れればベストだが、狭いので最初は無理してインから抜かず安全にミドルのあたりを走ろう。



トンネルを抜けたあと緩い右カーブ。ここで一番気をつける事は、前を走っている3台のうち、1台がいきなりブレーキを踏んでくる。これはたまらない!ここは一番インを走ってぶつからないようにする。結構怖い。



左カーブの途中でトラックがでてくる。ここも当然インを走るぞ。急いでインへいかないとインへ入れないのでぶつかる。

緩いカーブが続く。当然ながらアウト=イン=アウトで走るが、インにいる敵車のさらにインを走り抜ける。怖いけど難しくはない。

このステージに入ったらすぐ左カーブ。少しアクセルを離してアウト=イン=アウトで抜ける。少しつらいぞ。

一番イン側を走る。敵車を抜くとき、近くを抜けるので注意すること。そしてバンクへ。

外側の緑地のバンクを走るのはちょっと大変。できるかな。

ROUND 18
WASHINGTON

右も左も楽に走らせてくれないステージ。最後はきついし。





このステージの最後はようやく変化がありバンクの左カーブ。しかし渋滞してるし、ブレーキかけてくるので注意して走り抜けよう。

右へ曲がるカーブも同じのが3つもあるといいかげんやになってくる。インにへばりつくのが大変だし。でもへこたれず走らにゃあ。

左急カーブ。前のところと同じ。同じことを2回もやるということはそんなに簡単ではない。2回成功させるわけだから。

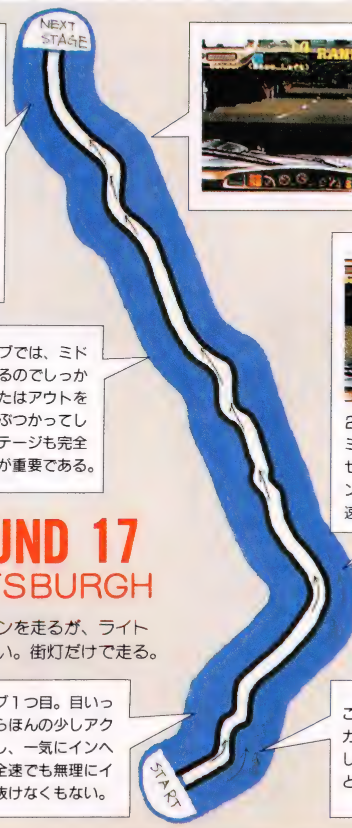
左への急カーブ。アクセルとブレーキの両方を半分ぐらいにして抜ける。とにかく無事故を目指す。将来は両方ツメ踏み込む。

ここも前の右カーブと同じ。インにへばりつこう。敵車がでたらミドルに逃げてもいい。タイミングよくインに入れれば入る。

少し長めの右カーブ。少しきついのでインを走るには慣れが必要。慣れるまではミドル付近を走り、敵車にあたらないように走る。

ROUND 17
PITTSBURGH

夜のシーンを走るが、ライトはつかない。街灯だけで走る。



最後のところは、少しきつくなっている。タイヤを滑らせて、カウンターをあてながらインをキープし続ける。夢中だと直線に気づかないかも。

アップダウンしながら左右にグラグラ曲がるところ。あわてず滑らかにカーブを曲がっていく。抜けたら長い右カーブが待っている。

この辺のカーブでは、ミドルに敵車がいるのでしっかりとイン、またはアウトを走らないと、ぶつかってしまう。このステージも完全に覚えることが重要である。



2つ目の左急カーブ。ここはミドルより少しインで、アクセルブレーキONで一気にインから曲がっていく。長めに減速しつつ次の右カーブへ入る

右への急カーブ1つ目。目いっぱいアウトからほんの少しアクセルOFFにし、一気にインへ入っていく。全速でも無理にインへ入れれば、抜けなくもない。

このステージに入ってすぐのカーブは、少しアクセルを離し、アウトから入る。そのあとは、イン=アウトと抜ける。



また左カーブが少し続いたあと、きつい右カーブがある。アクセルブレーキONでインをキープしつつ曲がっていこう。あと少し。



ラストの直線。ご苦労様でした。クリアを目指すならひたすら安全運転をすること。無理して走るよりも絶対速いです。コースを完全に覚えたらアタックしよう。余談だけど、写真で見える橋、両側がない！あれ？

ちょっときつい左カーブ。インを走りたいが、滑ってコントロールしにくいので最初は、ミドルのラインで安全に走る。敵車に注意。

敵車がいっぱいいるところ。そこで少しきつい右カーブ。敵車と同じスピードになるまで減速し、いっしょに曲がっていこう。



トンネル内で左へ。ここでもインに1台敵車がでる。こいつのインを抜けていく。結構ガードレールにくい込めるので、アタックしてみよう。

ROUND 20
NEW YORK

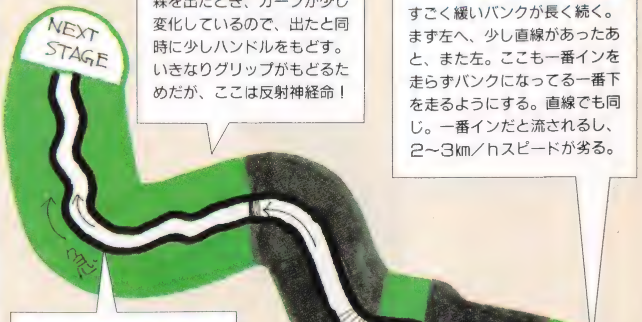
ついに最終ステージ突入。それほど難しくないが安全に。

トンネルを出ると、両側にパトカーが数台置かれている。このパトカー、実はぶつからない。次の左カーブの準備のため、右側へ寄っておこう。



長く緩い右カーブ。このカーブに入るとき1台インにいるが、こいつのインにインに入れるようにしよう。次に緩い左カーブがあるので少しずつ左へいく。

5車線もある広い道路を走る。ここは多少左右にカーブしてるが、道が広いせいでほとんど直線で走れる。かるくハンドルを切る程度で、敵車に気をつけて走ること。





森を出たとき、カーブが少し変化しているので、出たと同時に少しハンドルをもどす。いきなりグリップがもどるためだが、ここは反射神経命！



すごく緩いバンクが長く続く。まず左へ、少し直線があったあと、また左。ここも一番インを走らずバンクになってる一番下を走るようにする。直線でも同じ。一番インだと流されるし、2〜3km／hスピードが劣る。



右への急カーブ。全速でいくには少しつらいのでアクセルワークでインをキープしつつ抜ける。半分より少し踏み込んだ状態で走る。将来は全速で強引に走り抜けられる様に。



森の中へ入るとグリップが悪くなるので滑ってることを忘れないこと。左への急カーブは、アクセルブレーキONで抜ける。慣れれば全速で、一気に切り込み強引に抜けてく。

ROUND 19
PHILADELPHIA

道が狭いので、安全に走ることを考える。あと残り少しだ。

このステージに入って最初のカーブは、滑らかに全速でアウト＝イン＝アウトだ。曲がれないと思ったらすぐ減速し安全に。

さあ、後半をおさえるぞ！

ラウンド11
ひたすらイン。気をつけるのは、バンクの切り返しと、クランクと、トンネルを抜けた直後の急カーブ。

ラウンド12
線路を走る。緩いカーブが続くので、ギリギリまでインをつく。

ラウンド13
前半の連続カーブで、イン側にいる車のインをつくこと。中盤の長い左カーブでは、少しずつアクセルをOFFにしていき、右急カーブで一気にOFF（半分以下から）。



ここのカーブは、この敵車がライバル。インに入れればなあ。

ラウンド14
完全に覚えるまではカーブだと思ったらブレーキをポンと踏み安全に走る。覚えてきたら、アウト＝イン＝アウトで、速く走るようにする。ライトを消して走ったほうが逆に見やすい（先のほうが）と思う。

ラウンド15
ここもひたすらインをついていく。最後の右カーブでいきなり減速する敵車に注意。

ラウンド16
問題は前半。最初のS字のあとの右急カーブで思いっきり減速しておくこと。だって外側に2台も車がいるんだもの。

ラウンド17
マップでコースを覚えること。ここはぶつからないようにするのが大切。

ラウンド18
ひたすらインを走る。ポイントは2回ある左急カーブ。アクセルブレーキ両方半分でインをつく。最後の左バンクでは、また減速するやつがいるのでインかアウトで走りよける。



一番インか、アウトを走り、減速してくる敵車をさけて走る。

ラウンド19
森林に入ってからがポイント。道が狭いのでぶつからないように走るだけでいい。

ラウンド20
マップを見て、インをついていけばOK。難しいのは後半の2つの右カーブ。1つ目はアクセルOFF、2つ目はアクセルブレーキONで抜け、ゴールだ。
まあ1回の事故と、5回ぐらいの接触までならなんとか30秒は残せるかな。がんばってみてください。

どんなものでしょうか。細かくできないのが残念ですが、とりあえず、前半で20秒、そして後半で10秒って感じ。次回の攻略でもっと細かくやって、最低でも45秒残しにチャレンジしたいですね。

先に進めな〜いと困ってる人へ





©エス・エヌ・ケイ

アーマーを駆使し立ちはだかる敵を打ちのめせ。これだけわかればがんばれる!!

からっき助っ人㊥

ネオ・ジオ期待のシューティング「ASOⅡ」が登場。その「ASOⅡ」は、なかなか難しいが、とてもやりがいのあるゲームとしてできあがっている。全6面なのだが、1面1面が意外と長いので、短く感じさせないのがいい。

横画面で縦スクロールというのが、少しとっつきにくいが、文句をいう前にやってみよう。今回の記事を読んでやれば、きっと面白さが理解できる。戦いはそれからだ!!

攻撃方法を選択

このゲームでは、まず初めに、攻撃方法を選択することができる。それぞれ長所、短所があるが、迷わずにAタイプを選んでほしい。

Aタイプ

空中攻撃と地上攻撃を同じボタンで撃つことができる。もう1つのボタンは、アーマーの特殊兵器用ボタンになっている。

Bタイプ

空中攻撃、地上攻撃ボタンが、それぞれ分かれており、無駄弾を弾たないですむ。

★ここでなぜAタイプのほうがいいかというと、Aタイプだと、一部のアーマーのみ、特殊攻撃をしないで、ノーマルの地上、空中弾を撃つことができるからだ。つまり、サンダーなどのシールド兼用アーマー（別表）を装着して、特殊攻撃を使わずに行けばエネルギーが減らないので、シールドがわりに使えるということだ。

難点は、敵の攻撃ランクが上がりやすいことぐらいだろうか。

アーマー解説

今回のアーマーは11種類。それぞれに個性があふれているぞ。

レーザー

空中攻撃でレーザーが撃てるようになる。かなり強力で速射も可能だ。またためうちを使うと横に分身が広がって広範囲に強力なダメージを同時にあたえられる。ボスなども速攻だ。

しかし、レーザーを撃つたびにエネルギーが減っていくので、ここぞというときにしか使えないのが難点。

バブル

空中攻撃で、泡を撃って攻撃することができる。泡は、敵に当たると破裂して、しずくを飛ばす。そのしずくに当たった敵にもダメージを与える。これも、泡を出すたびにエネルギーが減るため、ここぞというときにしか使えない。うまく泡を当てることができると、かなりのダメージを与えることができるが、空中物のみというのが悲しい。

サイド

敵の方向に向けて弾を撃つサイドショットが使える。このアーマーは敵のホーミングミサイルを破壊しやすく、なおかつ連射がきく。しかし、このアーマーも弾を撃つたびにエネルギーが減っていく。

ニュークリア

前作からひきつづきある、超強力なアーマー。このアーマーの放つ核爆発は、地上物、空中物ともに大きなダメージを与える。特にボスには非常に有効である。このアーマーは、地上攻撃に対応している。

ホーミング

横方向に6発のホーミングミサイルを撃つことができる。このミサイルは、地上物めがけて飛んでいく。意外と安価で買うことができ、またすごく集めやすいので、一番使い勝手のいいアーマーである。

ショットガン

地上攻撃で、ショットガンが撃てる。ノーマルの地上ミサイルより数段強力。しかも、ショットガンを撃たない限りエネルギーが減らないのは、ありがたい。

ファイア

アーマーの中でも最強の部類に入るのが、このファイアアーマーだ。地上物、空中物どちらにもダメージを与えることができる。どんな強いボスも楽勝なので、ここ一番に。

サンダー

画面内の敵すべてにダメージを与えるアーマー。危ないときに使用すれば、どのアーマーよりも生き残る確率が高い。サンダーを使用しない限りエネルギーが減ることはない。

●これがASOⅡのアーマーだ!!●

	地上攻撃	空中攻撃	価　格	シールドとして使用可
レーザー		○	40	
バブル		○	80	
サイド		○	50	
ニュークリア	○	○	110	○
ホーミング	○		60	○
ショットガン	○		70	○
ファイア	○	○	120	○
サンダー	○	○	150	○
ブラックホール	○	○	100	○
シールド		○	90	○
フェニックス	○	○	130	○

ブラックホール

Ⅱで初めて出てきた変わりだねのアーマー。使用すると画面上部にブラックホールを作り、敵や弾を吸い込んでしまう。主に空中物には強力で、地上物は、重なった物のみダメージを与えることができる。敵の弾やミサイルが多い場所では重宝する。

シールド

前作にひきつづき登場するアーマー。名前のとおり、シールドをはることができる。ため撃ちができ、その場合は8方向に弾を放つことができる。連射もできるようになるので、なかなか使える。

フェニックス

今回で最も特殊なアーマー。ためると、火の鳥になり、空中物を体当りで倒すことができるが非常にエネルギーの消耗が速い。ため撃ちをすることで、火の鳥を前方に飛ばすことができる。この場合は地上物も破壊することができる。

ここで、ずばり初心者におすすめのアーマーだ。とにかく1面2面でホーミングなどのシールド兼用アーマーを装着し、ファイアなどの強力なアーマーを集めていく。ピンチのときはレーザーなどできりぬけ、強いボスに強力アーマーで対抗、というパターンでいこう。やってるうちに展開も覚え、自分なりのパターンができてくるはずだ。

ひとつ注意。たとえば1面のサイドアーマーなど、同じアーマーパーツの入ったピラミッドを同時に開けると、同じ番号が出てしまって完成がおそくなる。ピラミッドの中身を覚え、ひとつのパーツを取ってから次のピラミッドを開けるようにしよう。重要。

パワーアップ

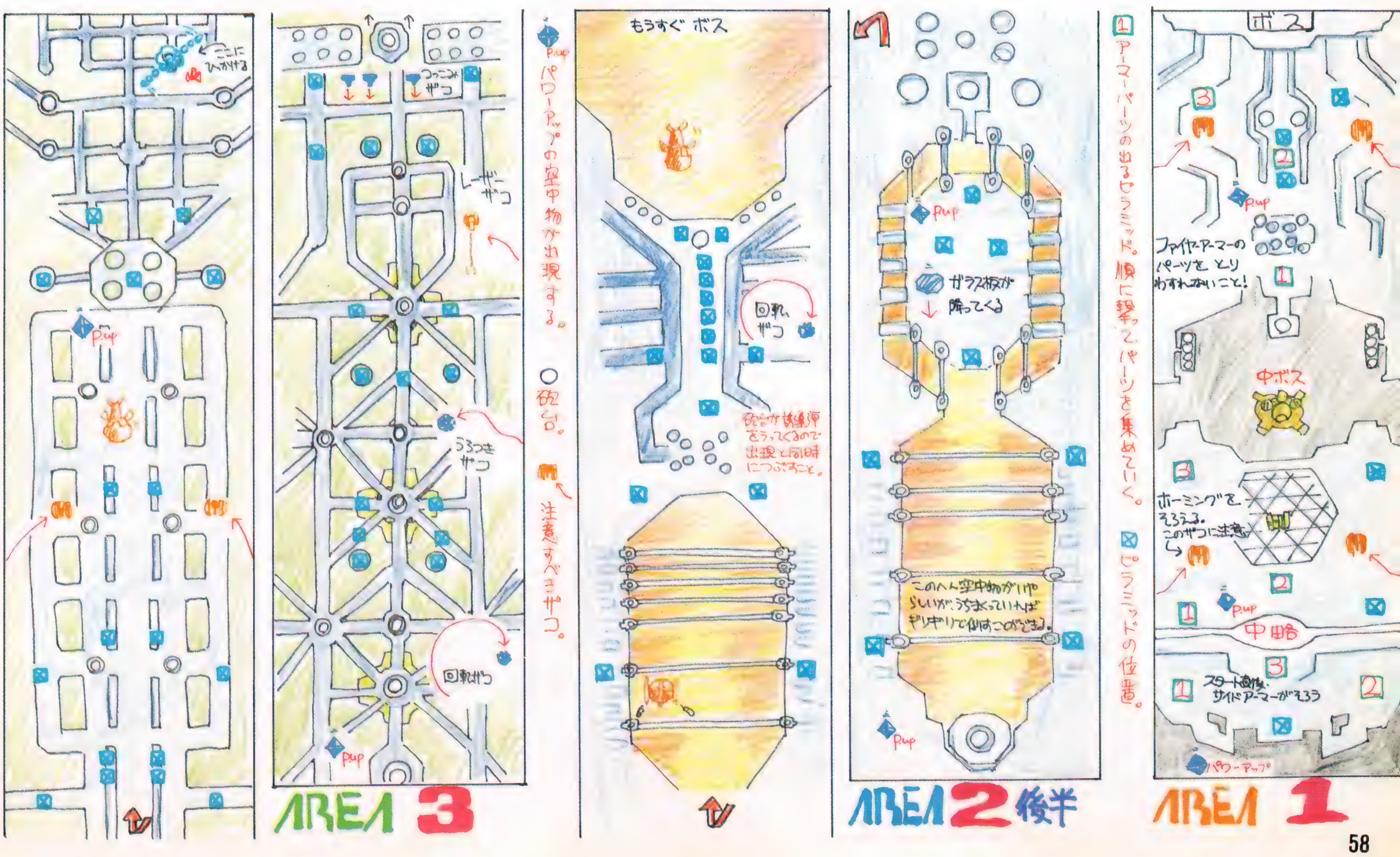
パワーアップの方法は前作と少し違っている。ひし形の空中物を撃つと、S、L、Mそれぞれ変化する。S、L、Mを1つ取れば、Sならスピード、Lならレーザー、Mならミサイルと、ノーマルの装備が1段階ずつパワーアップする。

Kを取ることにより、1回死んでも、Kを取ったときの装備がそのまま残る。

1つアドバイスをするが、スピードは最高にしないほうがいい。すべての装備を最高にしてしまうと、パワーダウンする逆S、L、Mが出現してしまうからだ。スピードを1段階落とすことにより、わずらわしいパワーダウンアイテムを出現させずにすむのだ。実際にどうすればいいかというと、まずフルパワーにしてKパネルを出現させ、逆Sを1つ取って1段階スピードを落としてからKを取るのだ。あとはパワーアップパネルをGにして取っていけばOK。

もうひとつ、1面の最初などでS→L→Mと苦労して回転させて取っている人を見かけるが、パネルを出しちゃ取り出しちゃ取りしてれば勝手にフルパワーアップになるので、アセらなくてもいいのだ。

あと、アーマーをつけてるとパワーアップが全然出ないので、なるたけ自機がフルパワーアップしてからアーマーをつけるように。



ASOⅡの戦いのステージへ

エリア1

まずは宇宙戦だ。前半はパワーアップを心がけよう。

このエリアで完成させるアーマーは、サイドとホーミングとファイアだ。特にファイアアーマーは、絶対に完成させておくように。

写真①の中ボスは平行に2発弾を撃ってくるので、写真のように弾の間に入り、攻撃しつづける。次に、ランクが上がっていれば誘導弾を撃ってくるので、写真②のようにギリギリでかわす。誘導弾は自機にある程度近づくと、誘導してこなくなる。あとは、撃ってくるレーザーに驚かず、大きく動かないように攻撃していれば、破壊することができる。

次は写真③を見てもらおう。これはエリア1のボス。まずは両腕を破壊する。画面左側に位置して、まず左腕を破壊する。敵のランクにより、腕から出す弾は3WAY、5WAY、3WAYの誘導弾、5WAYの誘導弾となる。

両腕を破壊すると写真④のような攻撃をする。くれぐれも、敵の出すレーザーに注意しながら撃つのだ。

エリア2

このエリアは月面にいる超巨大戦艦を破壊することが目的。このエリアではニュークリアアーマーを最低限集めたい。

まずは、超巨大戦艦を外側から少しずつ壊していこう。赤く光るジョイント部分は、早めに破壊しないと弾を撃ってくる。

まず問題となる点は、中型戦艦の登場する写真⑤の場所。こいつは、ランクが上がるとスライム弾を出す。スライム弾は、動きがイヤラシイうえに、アーマーを装着しているときは、エネルギーを吸いとってしまう。横に逃げず連射で壊してしまおう。中型戦艦は、前部が開いているときにしかダメージを与えることができない。うまく弾を避けながら攻撃するしかないぞ。

次の問題点は写真⑥の位置。ここでは、とっても堅い戦闘機が飛んでくる。1番端（左右どちらでもいい）にいれば、敵にやられることはない。

これから超巨大戦艦を内部から破壊するために、内側に侵入する。ガラスのようなものが面の途中で降ってくるが、これらは、破壊することができないので、避けるしかない。これらに攻撃をしかけると、落下スピードが速くなるので、注意するように。

写真⑦は、このエリアのボス。地上物となっているので地上用の武器でしかダメージを与えられない。しかも、ボスの周りで回っている衛星状のものは、空中用の攻撃をさえぎってしまうのである。

このボスを破壊するには、ニュークリアアーマーを使うのがいいだろう。誘導ミサイルに気をつけて、ニュークリアを連発するのだ。すると案外楽に破壊することができるぞ。

写真⑧のような場合は1番端にいると安全である。

最後にアドバイス!!

このゲーム、難しいといって投げてしまう人もいるようだけど、以上のことが理解できればきっと面白さがわかると思うのだ。この基本を理解して、長～い2面をクリアできるようになれば、あとは各自ではまって攻略してちょうだい（そのほうが絶対に楽しい）。

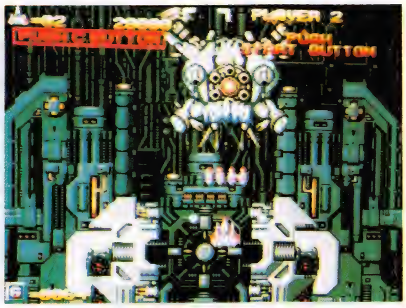
最後にひとことアドバイス。

●アーマーを選べ！　出たアーマーから集めていくのもいいが、使えるアーマーを早く見切って確保しよう。場面によってアーマーを選ぶのだ。

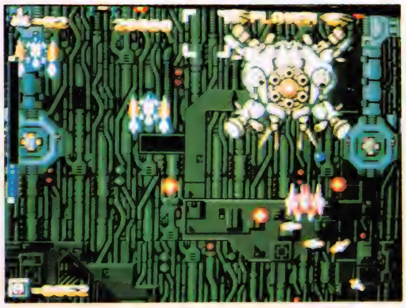
●よけろ！ねばれ！　画面が狭くてよけづらいけど、がんばってよけるのだ。いちおうどんな敵もよけられるし、アーマーをつけても攻撃をくらうとはずれちゃうからね。誘導は画面一番下だとよけやすい。左右スクロールのできるところでは、空中敵をスクロール消しもできちゃうぞ。

もし死んだりアーマーがはずされても、ランクは落ちてるからあきらめてはいけない。

とにかくこのゲームは一見難しいけどアーマーひとつでとってもやさしくなるし、パターン作りが楽しいので、がんばってクリアしてほしい。



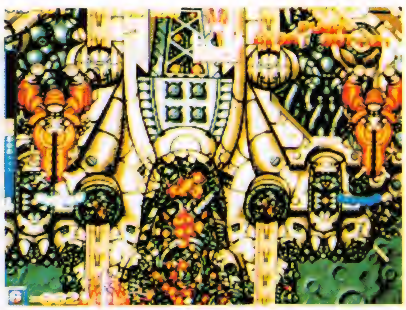
第1の難関。あせらずに弾をバリバリ撃とう。


誘導弾を最低でも2回避けなければならない。

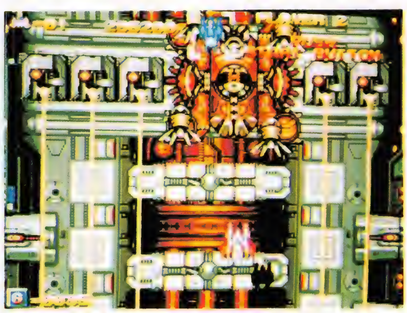

最初の攻撃で腕を破壊しよう。変な攻撃をしてくる。

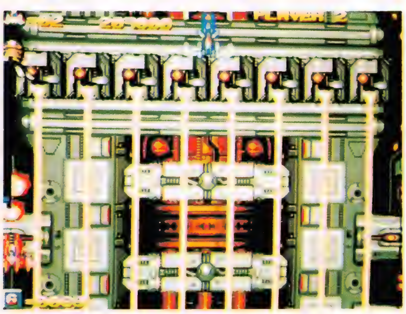


レーザーは、ほとんど感覚で避ける。正面に行くな。


こいつは非常にやっかい。後半面でも泣かされる。


真中で弾を撃ってもいい。欲ばらないよーに。


ニュークリアーならダメージを受けてはいけない。


めったにないが、これはイライラするぞ。

紗子（さこ）とあーるきっずの





はじめまして♡

てなわけで、皆さんこんにちは。はじめまして…じゃないんだな、これが!

なぜあたしがこんなだいそれたページをゲーメスト誌上に持つようになったか…、その辺から詳しくお話ししましょう。

実はあたし、Sの付くゲームメーカーに勤務しておりました…〈過去形〉です。ただ辞めたあとも引き続きやってるお仕事もあるわけ。それ絡みでゲーメストにもコーナーをひとつ持ってたりするんだな(ソレがドコか…は、冒頭の見出しから推して量るべし!)。だから、ホントは「はじめまして♡」ではないの。

で、毎月、毎月、新声社に原稿を持参してたんですが、それがゲーメスト編集部のT・Mさん(ほらほら、時々編集後記に出てくるメガネのヒト)のお目に止まったらしいんだよな。

いつも原稿渡しちゃったらすぐ帰っちゃうもんで、とりあえずあたしの人となり(そんなたいしたもんじゃないが…)を知ろう…ってぇことで3月某日、打ち合わせなんてことをやりました。

そこで最初に言われた言葉。

「サイン会やりませんか?」

――なんじゃそりゃ!?

私は雑君センセやら藤原ひさしセンセじゃないんですよ!?

「ほほほ。今日お呼び立てしたのはそのことじゃないんです」

――あ〜、ベックリした。

「2ページ見開き、好きに使ってなんかやってください」

――は?

「まぁ、ゲームを絡めながらあなた自身を投影したようなページにできればいいんだけど…」

――しかしぃ、私ゲームは好きだけどヘタクソなんですよぉ…。

「いいのよ。ヘタでも好きっていうことなら。うちにもちゃら子っていう唯一の女性ライターがいるんだけど、知ってる?」

知ってますよ。ちゃら子ちゃんは可愛いぞぉ♡顔とかちっちゃいし、細っこいしね。ちょっちドキドキしちったい。それが口に出せないシャイなオイラ…。みんな!㋘屋に見に行こう!――と、それはこっちに置いといて。

「女の子(笑)からみた、ゲームやる男の子やゲーム自体に対する意見とか…、あとは今までゲーム業界で体験したことかね、そーいうことをツラツラと書いてもらえればグー(死語)なんだけど…」

――う〜ん。楽しいだろうけど、難しそうですね…。

「あと○○さん(本名なんで伏せ字!)うちの読者層より年上だから、ちょっと色っぽいお話なんかもいれてもらえると…」

――うう、色気なんてないぞ。

「できれば写真も載せたいんですけど、どうです?」

――ええええ〜?

「やっぱり、似顔絵よりは写真のほうがインパクトがあると思うんですよね」

――でもぉ、私、そんなビジュアルに耐えるような容姿をしてるわけじゃあ…

しかして、今回のような誌面構成となったしだいです。めまして♡紗子です。

それでもこうしてここにいる

今から十数年前、インベーダーゲーム大流行時、あたしの住んでいたところではなぜか駄菓子屋に筐体が設置されていた(当時ゲームセンターも作られたらしいのだが、風紀うんぬんの理由でPTAパワーにより取り壊されてしまった)。そこには常に怖いお兄さんたちがたむろし、自然、その店へは行かなくなった。今思えばその〝怖いお兄さんたち〟もクリクリ坊主の中学生だったのだが、とにかくそれで、テレビゲームは『そーゆー人が遊ぶもの＝怖いもの、悪いもの』というイメージをもってしまったのでした。

あたしが初めて〝テレビゲーム〟ってぇもんをやったのは、友達ン家でやったエポック社のテニスゲーム。真っ黒な画面にラケットになるバーと玉、そして点数が浮かび上がるだけのごくシンプルな画面構成。今のモノと比べればテニスなどと呼ぶのもおこがましい代物で、しかも面白いのかどーかもよくわかんなかった。

そんなこんなで気がつけばゲームメーカーに就職していたあたし。開発室はコンピューターがあちこちにあって、むき出しの機械が無造作に置いてあって、よく分からないコードがニョロニョロと絡み合って…、まるで地球防衛軍の司令本部のようだった。

「ゲームやったことある?」

「いいえ!」

「じゃあさ、ちょっとこれやってみて。無敵にしてあるから、死んでも平気だよ」

「はぁ…」

渡されたジグはガチガチと堅く、うちっぱなしの金属板が〝悪い機械〟という過去のイメージを背負っていた。12インチのモニターに映し出されたゲームは〝○金の城〟と





いう横スクロールの剣技アクション（?）もの。当時としてはでかいキャラとなめらかな動きが売りだったらしい。
「レバーを上に入れると上段、真ん中で中段、下で下段の構えになるからね。こっちのボタンで攻撃、こっちがジャンプ。敵に当たると鎧が取れて行くからアイテムを取って回復する。あ、ほらほらクリスタルが出た!」

ひ～ん、そんなに一度にできまへんがな～。

結局、構えも変えず、ジャンプもせず、ただただ剣をぶんまわして進み、死んではむっくり起き上がり、また進む…。ハタから見れば非常に不気味な主人公だったと思う。

しかもやってるほうも緊張してるから姿勢はかたくなだし目は血走るし…。一種異様な空間がつくられてしまってた。

ようやく、最後の敵を倒し、壁が崩れて金貨の山とお姫さまが…。それで、終わりとは知らず、かたくなな姿勢で待つあたし…。

「お、終わった?どう、面白かった?」

「……よくわかりません…」

…これほど開発者をがっかりさせる言葉があろうか!とんでもねーヤツでした、あたしってば。

それが3年半の間にいっぱしのゲームドッターになったんだから大笑いだよね。

今ではゲーセンにも行くし、ファミコン、メガドラ、PCエンジン、CD^{2}ROM、X68000のユーザーだっ（あとはゲームボーイ2台とゲームギア）。スーパーファミコン欲しーなー。

てなわけで

まぁこんな感じでホントにただ、あったこと、思ってること、感じたことをつらつら書いていこーと考えてるわけですが…。毎度この調子でいくのもナンだからそのうちもちょっとタメになるお話もしましょう。

（ホントかよ）

ご意見、ご希望、ご感想、ご激励、み～んなひっくるめておたよりお待ちしてます!



VIDEO 6.21 ON SALE

カプコンファンお待たせ!! 懐かしのゲームがビデオで
甦る「TVゲーム博物館」シリーズ第3弾!

TVゲームの歴史〈カプコン編〉Vol.1

〈収録予定作品〉
- バルガス
- ソンソン
- 1942
- ひげ丸
- エクゼドエクゼス
- 魔界村
- セクションZ
- 戦場の狼
- ガンスモーク

VHS:カラーHiFiモノラル30分
PCVP-10574:¥3,800(税込)

VOL.2 8.21発売予定!

TVゲームの歴史シリーズ好評発売中!

VIDEO NOW ON SALE

—タイトー編— VOL.1 VHS:カラー HiFiモノラル30分 PCVP-10446:¥3,800(税込)
〈収録作品〉サファリ/ミサイルX/スペースインベーダー/ブルーシャーク/ルナレスキュー 他

—タイトー編— VOL.2 VHS:カラー HiFiモノラル30分 PCVP-10447:¥3,800(税込)
〈収録作品〉クイックス/ワイルドウエスタン/フロントライン/エレベーターアクション 他

—ナムコ編— VOL.1 VHS:カラー HiFiモノラル30分 PCVP-10515:¥3,800(税込)
〈収録作品〉ギャラクシアン/パックマン/ニューラリーX/ギャラガ/ボスコニアン/ディグダグ 他

—ナムコ編— VOL.2 VHS:カラー HiFiモノラル30分 PCVP-10516:¥3,800(税込)
〈収録作品〉ゼビウス/マッピー/ギャプラス/ドルアーガの塔/パックランド/ドラゴンバスター 他

LD NOW ON SALE

TVゲームの歴史〈タイトー編〉I 1&2 LD:CLV/カラー HiFiモノラル60分 PCLP-00149:¥4,900(税込)

LD 6.21 ON SALE

TVゲームの歴史〈ナムコ編〉I 1&2 LD:CLV/カラー HiFiモノラル60分 PCLP-00170:¥4,900(税込)

ここにくれば 何でも揃う サイトロン協力店

●北海道地区

玉光堂 四丁目店(札幌)	011(231)5501
玉光堂 オーロラ店(札幌)	011(231)8865
キクヤ(札幌)	011(271)5571
ディスクポート小路(旭川)	0166(22)5706
R・Sウエスト(苫小牧)	0144(34)9743
山野楽器 ボーエ店(函館)	0138(26)1211

●東北地区

ヤンレイ(仙台)	022(267)4379
フジ楽器(仙台)	022(222)2656
三野尾(郡山)	0249(22)7797
ゼンオン(秋田)	0166(32)3008
柏谷楽器ヨーカ堂店(秋田)	0188(33)0452
成田本店(青森)	0177(23)2431
佐々木電気中三店(盛岡)	0196(54)6776
音楽堂ラピア(八戸)	0178(47)1677
ざらんど(福島)	0245(22)9178

●関東地区

山野楽器 銀座本店(東京・銀座)	03(3562)5051
山野楽器 東急東横店(東京・渋谷)	03(3477)4574
山野楽器 新宿小田急店(東京・新宿)	03(3348)5340
帝都無線 紀伊国屋店(東京・新宿)	03(3354)7048
新星堂 NS新宿店(東京・新宿)	03(3344)2051
ヨドバシカメラ 西口No.1ショップ(東京・新宿)	03(3346)1010
高田馬場ムトウ楽器(東京・高田馬場)	03(3209)1515
すみや 玉川高島屋(東京・二子玉川)	03(3709)5449
ヤマギワ 本店6F(東京・秋葉原)	03(3253)2111
ヤマギワ B館(東京・秋葉原)	03(3253)2111
石丸電気 本店4F(東京・秋葉原)	03(3255)1500
石丸電気 2号店(東京・秋葉原)	03(3257)1200
石丸電気 3号店(東京・秋葉原)	03(3257)1300
石丸電気 6号店(東京・秋葉原)	03(3255)1500
東武百貨店五番街(東京・池袋)	03(3985)6824
新声社 ㋘屋(東京・神田)	03(3293)9321
コタニ蒲田東急店(東京・蒲田)	03(3733)5576
ミュージックプラザ松井楽器(東京・蒲田)	03(3733)1055
新星堂 大森店(東京・大森)	03(3764)3255
新星堂 八王子店(八王子)	0426(22)8325
山野楽器 八王子そごう店(八王子)	0426(26)1399
ムラウチ電気(八王子)	0426(42)6211
新星堂 吉祥寺ロンロン店(武蔵野)	0422(22)1088
アニメイト 吉祥寺店(武蔵野)	0422(22)5059
山野楽器 サンロード店(武蔵野)	0422(21)3610
新星堂 昭島店(昭島)	0425(46)4866
新星堂 府中ヨーカ堂店(府中)	0423(68)6111
新星堂 立川ウイル店(立川)	0425(27)6900
シアル音楽館(横浜)	045(311)1745
ヤマギワ 関内店(横浜)	045(261)2111
ヨコハマ音楽館(横浜)	045(312)6350
ハヤマ電気AV館(横浜)	045(881)8233
ハヤマ電気 戸塚店(横浜)	045(864)8282
ヤジマレコード三笠(横須賀)	0468(22)3232
新星堂 武蔵小杉店(川崎)	044(711)0227
新星堂 川崎店(川崎)	044(211)2225
帝都無線 川崎店(川崎)	044(222)7356
新星堂 中央林間店(大和)	0462(76)0075
タハラ(相模大野)	0427(42)0024
タハラ(町田)	0427(22)2413
タハラ本店(厚木)	0462(22)2725
帝都無線平塚店(平塚)	0463(22)2832
すみや 沼津店(沼津)	055(963)6130
すみや 新静岡センター(静岡)	054(253)7373
すみや 本店(静岡)	054(251)1234
ラオックス(千葉)	0472(22)0048
新星堂 カルチェ5(柏)	0471(64)8760
中村屋 スカイプラザ(柏)	0471(63)9102
新星堂 津田沼店(津田沼)	0474(72)1640
ヤンレイ(船橋)	0474(24)4481
イトーMC ららぽーと(船橋)	0474(31)0112
ヤンレイ市川(市川)	0473(26)5505
NNナカジマ(伊勢崎)	0270(25)7291
ヤマギワ(大宮)	0486(41)7325
ラオックス(浦和)	0488(24)5311
新星堂 ロビンソン(春日部)	0487(54)9980
新星堂 志木店(志木)	0484(74)0153
山野楽器(東松山)	0493(23)1561
新星堂 熊谷店(熊谷)	0485(25)4508
三界堂(前橋)	0272(31)3333
新星堂 カルチェ5(宇都宮)	0286(33)2334
ギンセイ 古町店(新潟)	025(225)0667
ツモリ 伊勢丹(新潟)	025(241)6064
ディスク・ポート(上田)	0268(24)7111
ライオン堂 松本駅前店(松本)	0263(36)6770
ナカガワヨーカ堂(松本)	0263(36)3263

●中部地区

ヤマギワメルサ(名古屋)	052(583)2022
キンレイ 名駅店(名古屋)	052(562)0150
濃尾商会(名古屋)	052(683)7890
アカツキレコード(名古屋)	052(981)6618
太陽サウンドオン(名古屋)	052(916)1221
アピーロード(名古屋)	052(241)8286
中川レコード(一宮)	0586(72)2754
井野屋(岡崎)	0564(21)0700
ヤマト楽器精文館(豊橋)	0582(55)8811
イケヤ本店(浜松)	053(452)5151
新星堂 大垣(大垣)	0584(75)6193
各務原名間当(各務原)	0566(83)4505
山書109店(金沢)	0762(20)5010
新星堂 金沢(金沢)	0762(20)1291
白揚本店(四日市)	0593(51)0711
新星堂 富山(富山市)	0764(45)4551
フダロヤ本店(富山)	0764(25)3513

●関西・四国地区

JEUGIA 梅田店(大阪・北)	06(348)8684
ディスクピア 日本橋店(大阪・難波)	06(634)1161
ワルツ堂 日本橋C店(大阪・難波)	06(632)7851
阪急インダス(大阪・北)	06(359)4082
ディスクピア 梅田店(大阪・北)	06(361)1181
ミヤコ心斎橋本店(大阪・中央)	06(271)3891
アシーネ 吹田店(吹田)	06(317)4114
交声堂 駅前店(豊中)	06(854)6926
エコーショップ南海(河内長野)	0721(54)1787
ワルツ堂くずは店(枚方)	0720(56)5347
山吹市駅前(堺)	0722(38)6880
JEUGIA 四条店(京都)	075(211)2541
三幸商会 京都高島屋(京都)	075(255)1945
ビーバーレコード(四条京橋)	075(255)0734
ディスクポート 大津店(大津)	0775(21)3631
星雲社 西宮北口店(西宮)	0798(64)3232
星雲社 三宮本店(神戸)	078(391)8171
新星堂 加古川店(加古川)	0794(37)8154
ミヤコニッケパークタウン店(加古川)	0794(23)0310
ディスクピア奈良(奈良)	0742(27)1111
音楽文化堂 市駅店(和歌山)	0734(31)0549
タマル本店(高松)	0878(61)2400
AVスポットフジ沖ノ浜(徳島)	0886(25)0337
細川レコード(高松)	0888(24)5888
明屋書店本店(松山)	0899(41)4141

●中国地区

ダイイチ本店6F(広島)	082(247)5111
帝都無線 広島(広島)	082(225)3232
栗山楽器本店(岡山)	0862(25)2588
大森楽器本店(岡山)	0862(22)5467
スズヤ楽器(徳山)	0834(32)0036
OK無線(山口)	0839(22)3455
アッタリズム(出雲)	0853(23)6617

●九州地区

ヨシタ楽器本店(福岡市)	092(662)0001
ベスト電器本店(福岡市)	092(781)7131
㈱西村本店(宮崎)	0985(24)4141
久米楽器(佐賀)	0952(23)2150
帝都無線(熊本)	096(353)4105
㈱十字屋(鹿児島)	0992(25)3131

PONY CANYON

SCITRON

CD 6.21 ON SALE

航海士(アーティスト)たちが奏でる
幻想音楽(ゲーム)の耽美(ポイズン)。

新大陸/ZUNTATA

—G.S.M. TAITO 6—



ダライアスII、ナイトストライカーをはじめとする名曲すべてニューアレンジを施した、タイトーゲームミュージック最新ベストアルバム！

〈収録曲〉
ナイトストライカー
ダライアスII
ミズバク大冒険
ラスタンサーガII
サイドエフェクト
ルナーク
(アレンジバージョンとオリジナルバージョン各1曲収録)

時代の先端をいく強力アレンジャー群！
近田春夫
上野耕路
OTO
西脇辰弥
福田裕彦

品番：PCCB-00064
価格：¥2,500(税込)

スーパープライス

1,500円でCDミニアルバム続々登場！

CD 6.21 ON SALE

G.S.M. 1500 SERIES

DOUBLE DRAGON 3・THE COMBATRIBES/TECHNOS JAPAN

ダブルドラゴン3 ・ ザ・コンバットライブス　テクノスジャパン



サイトロンレーベル初登場、テクノスジャパンの1500シリーズ発売！ ビデオゲーム、家庭用ゲームで人気のダブルドラゴンシリーズの最新作、『ダブルドラゴン3』と『ザ・コンバットライブス』の人気アクションゲームのカップリング盤です。オリジナルバージョン完全収録に加え、アレンジバージョン2曲収録！
解説書、楽譜付。

品番：PCCB-00065　¥1,500(税込)
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

電子小説＋カラーグラフィックス＋CD SOUNDで構成した電脳図鑑

SHADOW BRAIN

シャドウ　ブレイン



ファミコン＋ビデオ、CDで発売中のシャドウブレインがマックのCD-ROMで登場。

対応ハード	マッキントッシュ・カラーモデル(要4MB)＆CD-ROMプレイヤー
ジャンル	CGコミック
容　量	550MB(予)
CD-ROM	￥9,800(税抜)　7月21日発売予定

※Macintoshはアップルコンピュータ社の商標です。
※このソフトはゲームではありません。

ストリートファイターII—G.S.M. CAPCOM 4—/アルフ ライラのアルバムですが、大好評で品切れ状態になりましたが再出荷致しました。ファンの方々ご迷惑をおかけ致しました。お近くのレコード店でお求め下さい。

◉この夏、新エキサイティング・ワールドへ突入しよう。◉

暴れる都市へ



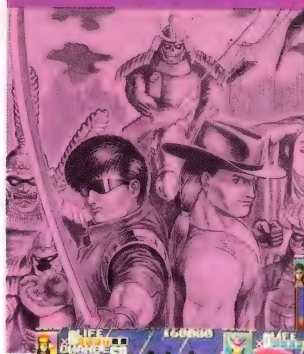


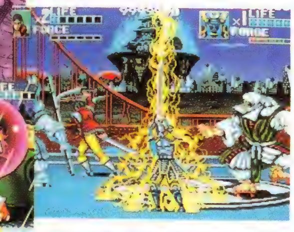
都市を舞台にパワー全開、怪物級バトルに勝利せよ。

怪物どものキングは俺だ。6大モンスターが6大都市で大迷惑バトルを繰り広げる日本直撃巨大アクション。2P協力、2P対戦プレイ可能。

55メガ「ネオ・ジオ」シリーズ第15弾
キング・オブ・ザ・モンスターズ
標準価格19,800円（税別） 新発売

謎の異世界へ





四百年の時空を越えた奇々怪々な戦国絵巻、戦乱に終止符を打て。

突如、現代に出現した"魔境城"、廃墟の街を駆け抜ける超戦士。正義の魂で変身するSUPER戦国アクション。2P同時プレイ可能。

55メガ「ネオ・ジオ」シリーズ第14弾
戦国伝承
標準価格19,800円（税別） 新発売

ゲームセンターとまったく同じ
超ド級ゲームを家庭で楽しもう。

「ネオ・ジオ」

高性能マックス330メガマシン、新価格で出現。
●高性能ハードが新価格48,800円となってキミに接近。7月1日、心して待て！

ゲームセンターの大容量ソフト、新価格で登場。
●大容量ゲームソフトが低価格となってイッキに登場。7月1日、心して待て！

震える宇宙へ



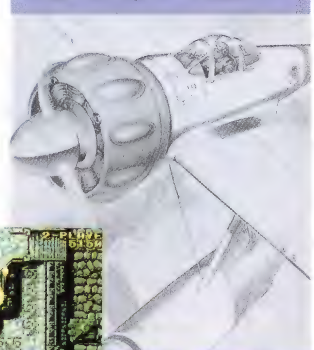
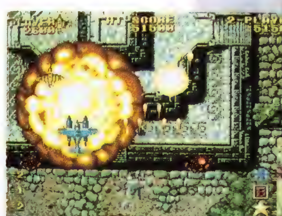
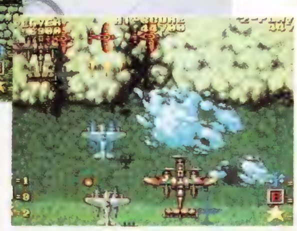


大迫力のアーマー攻撃、謎の侵略者から銀河を守れ。

ASOのホットバージョン「ASO II」を搭載し、あの「シト」が再び翔る。戦略性が加わったスペースシューティング。2P同時プレイ可能。

47メガ「ネオ・ジオ」シリーズ第17弾
ASO II ラストガーディアン
標準価格18,800円（税別） 新発売

悲しき大空へ

旧式機と強力ボンバーで強国の侵攻をくい止めろ。

西暦194X。F国は大戦最後の舞台となった。2大強国を撃破すべく戦いの最前線へ急げ。シューティングロマン。2P同時プレイ可能。

55メガ「ネオ・ジオ」シリーズ第13弾
ゴーストパイロット
標準価格19,800円（税別） 新発売

The Future Is Now
SNK

7/1 憧れのマシンが"7月1日"から安くなります。



憧れのマシンが、新価格で。

驚異のマックス330メガなどハイパースペックを満載。憧れの「ネオ・ジオ」が48,800円の新価格で新登場。"てっぺん"を手にせよ!

旧販売価格 58,000円 ➡ 新標準価格 48,800円

気になる「ネオ・ジオ」ソフト新価格

発売ゲームタイトル		旧 価格	新 標準価格
ナム−1975	(46メガ)	28,000円	13,800円
ベースボールスターズプロフェッショナル	(50メガ)	28,000円	18,000円
トッププレイヤーズゴルフ	(62メガ)	32,000円	21,000円
麻雀狂列伝	(42メガ)	28,000円	15,800円
マジシャンロード	(46メガ)	28,000円	15,800円
ライディングヒーロー	(46メガ)	32,000円	21,000円
ニンジャコンバット	(46メガ)	28,000円	18,000円
ザ・スーパースパイ	(55メガ)	32,000円	19,000円
サイバーリップ	(50メガ)	28,000円	18,000円
ジョイジョイキッド	(22メガ)	28,000円	13,800円
リーグボウリング	(26メガ)	30,000円	16,800円
みなさんのおかげさまです	(54メガ)	新 発 売	21,000円
ラ ギ	(50メガ)	新 発 売	19,800円
ゴーストパイロット	(55メガ)	新 発 売	19,800円
戦国伝承	(55メガ)	新 発 売	19,800円
キング・オブ・ザ・モンスターズ	(55メガ)	新 発 売	19,800円
ASO II−ラストガーディアン	(47メガ)	新 発 売	18,800円

本広告の表示価格には消費税は含まれておりません。また、メモリーカードはオプション販売ですので、別途お買い求め下さい。

全国玩具店、デパートにて予約受付中!

商品のお渡しは7月1日からとなります。あらかじめご了承下さい。

詳しくは、通販フリーダイヤル 0120-06-8058

「NEO·GEO」なんでも相談室 「ネオ・ジオ」のハード、ソフトに関することから、ゲームの攻略法まで、あらゆるご質問に専任のオペレーターがお答えする「ネオ・ジオ」なんでも相談室を開設しています 大阪 ☎06(338)8188

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」



パーセレのために手を組んだ
Nazo²プロジェクト初登場!!
'90年のゲーム・ミュージック界の話題を
独占した作品が「パーセレ」で登場!!
ゲーム・ミュージックの宝庫
キング G.M シリーズ
パーフェクト セレクション
PARODIUS
パロディウスだ!™
—神話からお笑いへ—
6.21 ON SALE
Nazo²プロジェクト
★アレンジ：入江
★ギター：なぞなぞ鈴木
★マニュピレーター
CD KICA-1032(税込)¥3,000
KONAMI
© KONAMI 1990
速報
コナミレーベル
"エンディング" 人気投票!!
あなたの選んだエンディング・テーマがCDになる! 発売決定!!
★応募方法 ハガキに次の事項を書いて送って下さい。
①コナミの全てのゲーム・エンディングから
Best 3を選んで下さい。
②住所③氏名④年令(下記住所まで)
ハガキ➡
①Best 3
②住 所
③氏 名
④年 令
★応募先 〒112東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽
キングレコード㈱「コナミレーベル・エンディング
人気投票」係
★しめ切り：平成3年6月15日
●応募者の中から抽選で100名様に、"特製CD"をプレゼント!!
(発表は発送をもってかえさせていただきます。)
パロディウスだ!
—神話からお笑いへ—
CD KICA-1011
グラディウスIII
コナミ矩形波倶楽部
CD KICA-1001
パーフェクトセレクション
スナッチャー&SDスナッチャー
CD KICA-1017



コナミ矩形波倶楽部
©KONAMI 1991
KONAMI
NEW ALBUM!!
★アレンジ・バージョン
★オリジナル・ゲーム・サントラ
★サウンド・エフェクト
★カラオケ
CD◉KICA-7503(税込)¥2,800
6.5 ON SALE
あのツインビーがグレードアップして帰ってきた!
出たな!! TwinBee ツインビー
TM
■アレンジ・バージョン
1. 風の贈り物(1ステージBGM)
作曲:コナミ矩形波倶楽部/編曲:チルチル山根
2. 雲海を越えて(2ステージBGM)
作曲:コナミ矩形波倶楽部/編曲:なぞなぞ鈴木
3. イーバの神殿(6ステージBGM)
作曲:コナミ矩形波倶楽部/編曲:古川もとあき
4. 惑星メルに平和の戻る日(エンディング)
作曲:コナミ矩形波倶楽部/編曲:プロフェット深見
■オリジナル・ゲーム・サントラ(全16曲)
■SOUND EFFECT
(効果音アラカルト〜ガッチンコ)
■KARAOKE(お・ま・け)
全22曲収録!!
音楽:コナミ矩形波倶楽部

第6回 すーぱーりあるまーじゃんたいむす SRM TIMES

M…愛菜　Y…悠　K…香織

M･Y･K　こんにちは！

K　今月のこのコーナーは私たちPⅣ三姉妹がお届けします。…というのも…。

Y　じゃ～ん！ついにあたしたちのCDが発売されるのだぁ!!

M　タイトルはまだ決まってないんだけど、発売は7月下旬…かな？

K　去年夏のSRMフェスティバルに来てくださった皆さんにはすでに披露済み、『KISS危険なラブモーション』と私たち3人の歌、あとおしゃべりも入った盛り沢山の1枚です。

Y　今年の夏もイベントを企画中…なんだけど、まだ決まってないんだよね(笑)。

M　う～、愛菜　またおっきなステージでうたいたいですぅ。

Y　今度はビデオであたしたちのことを知った人も来てくれるんじゃないかな、楽しみ！

K　また、何か決まり次第このコーナーでお知らせしたいと思います。

Y　あ、そうそう！これで3月号のクイズの答えがでたじゃん。え～と、ここいらにハガキが…。

M　発表しま～す！正解者は

東京都　大久保久雄くん
千葉県　荒井裕之くん
福島県　植村精文くん　の3名でした。

なにかプレゼント送ります。楽しみにしててね♡

K　多かったのは『お花見』と『新学期』。やっぱり4月発売ってことで考えてた人が多かったみたいね。

Y　するってぇとあのポスターカレンダーの意味は？

K　カレンダー部分を切り取ってもらおうかしら。

M　そんなぁ～。

K　それでは7月発売のCD…

M･Y･K　どーぞよろしく♡



芸能界のスキャンダルをつかめ！

FEEL SO GOOD!! とってもE雀™

潜入！アイドルプロダクション

サシウマ勝負に挑む特ダネ記者！そのココロは？…タネウマ。

▼のうがきっス

みなさんこんばんは、㋘編集部の助平中年、地走蟲兵衛です。一児の父になった今でも麻雀はやめられまへんな。

さて今月は、ギャルズパニックで全国のゲーマー（♂）の股間に喝を入れた、あのセイブ開発がおくる「とってもE雀」です。

▼ストーリーっス

特ダネ情報を追って芸能プロダクションに潜入したレポーター金丸魚平(仮名)に「麻雀であたしに勝ったら情報を教える」とアイドルが迫る。あなたは特ダネを手にできるか？そしてアイドルにサシの勝負を申し込まれたら…あなたはどうするのか!?

▼ルールっス

ルールは食い断・後付けアリのアリアリです。女の子に3回勝つか、ハコにすればクリア。逆に3回負けるか自分の持ち点がなくなるとゲームオーバーになります。



おっといきなり生意気そうな女。ねじふせちまえい！



おっ言ったな！こやつもねじふせちまえい！

勝つと女の子とのサシ馬勝負が待っています。勝負に勝てば秘密のイベントに突入！もう鼻下長30センチってカンジ！ちなみにサシ馬というのは読んで字のごとく馬の刺身のことです（うそっス）。わからない人はパパに聞いてみてください。

サシ馬勝負はパスもできるけど…男なら受けて立ちなさいよね。うん。

▼カジノっス

ラウンドクリアするとカジノへ行けます。ゲーム中に手に入るコインをBETしてアイテムを当てましょう。スロットドラムの数字が3つそろうとすべてのアイテムがもらえるというフィーバーチャンスもあります。



シラを切るなよ、ビシ！



カジノでボクサーと勝負！（うそ）



よっしゃあー！行こか！(好み)



透視を使ったところ。古くないか？



脱衣麻雀はやめられまへんな！

いまだかってない
こんな空間が
欲しかった

創造空間COMBO

業務用基板いろいろ激安・メチャ安・超安!

♡マニアのみんなもそうじゃない人もゲームが好きなら一度遊びにおいでよ!!♡

Oldゲームから Brand-newまで

アーケードゲーム専門店の決定版

基板在庫豊富・懇切丁寧。とにかく基板が安い　特価基板いろいろたくさんあって迷っちゃう。でも大丈夫　親切価格でぶっ飛び!
めずらしい基板だってあるんだから友達に自慢しちゃおうね。きっといい物見つかる自信のお店。

➡コレで決まりっ!!

見て確かめて買ってね。ホンモノ指向のキミならわかるよね!

いらっしゃいませ!!
サマーバーゲン中です(6/10〜8/31)
中古基板1000円より 在庫3000枚

COMBO スペシャル企画!!

皆さんが探しているP.C.B.ロムキット等を格安にて、大放出。毎月、厳正な抽選にてお分けします。

第三弾(6月末日〆切)

1061	ファイナルブロー改造キット	¥5,000
1062	ドンドコドン改造キット	¥6,000
1063	M-12改造キット	¥6,000
1064	メガブラスト改造キット	¥6,000
1065	クイズ捕物帳改造キット	¥8,000

(※全種共、タイトーF-2マザーボードシステム改造キット一式)
※セット数は、商品入荷状況により増加します。
※どなたでも申し込み出来ますが、指定の申込書が必要です。
※当スペシャル企画に関してのお電話のお問い合せは、お断りします。詳しくは資料請求して下さい。又は店頭で!!
※第四弾、第五弾……を御期待下さい。

アフターサービスは抜群

■P.C.B.の修理、コントロールBOXの修理等、遠慮なく御相談下さ
他社でお買い求めのものもOK!!

ゲームライクな スペシャルバージョン出現

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:470 D:200 H:155㎜)

- ◆2・4・8方向、切換えジョイスティック(ループレバーも取付け可)
- ◆2スピーカー(10cmフルレンヂ×2)によるサラウンド&ステレオ、TV・ヘッドフォン・ラジカセ等接続OK
- ◆高出力電源(5V 8A)で安定した画像、余裕あるパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付
- ◆各トリガーボタン、単独スピード切換え可能のオートトリガー
- ◆高性能ビデオコンバータ搭載(キョーワインターナショナル製 ニュータイプ)
- ◆本体メインコネクターは、キョーワ式
- ◆保守調整は、全て外部より可能
- ◆縦・横画面のコントロール制御の切換え(コロンブスの卵参照)
- ◆1・2Pトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。又、4トリガーのゲームにも対応します

満足のいく性能で安心価格

"コンボAV"

- ●Vタイプ(ビデオ端子、RF対応)……定価34,000円
- ●Rタイプ(RGB15・21ピン対応)……定価29,000円
- ●VRタイプ(上記両方の対応)……定価36,000円

いちばん新しいコントロールBOX "COMBO AV"

機能性重視・新設計　技術の結集
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで最も堅固なマシーン



高画質なS端子対応

■スーファミと同じ高性能出力I.C.を使用しています。ビデオ録画OK!!
■他機種と比べて下さい。違いがわかります。

★コロンブスの卵

COMBO AVの特殊機能の中に、ビックリ!最高!平然!ガッカリ!するものがある。な〜んと、縦画面のゲームをTVを縦にすることなく(TVの故障の原因となりますよ!)ゲームができるのだ!ゲーム画面の縦、横の変更は基盤のハードにより難しいので、画面をそのまま映してキャラクターの動きとジョイスティックを合わせると云う、簡単なもの!タテスクロールのゲームがヨコスクロールになるけど、とてもゲームが易しいし、一種独特の楽しみがあるよ!……これでゲーム基盤のタテ・ヨコ画面の選択は必要なくなったね☀(晴れ)尚、これは、実用新案申請済のアイデアだよ!

詳しい資料は62円切手2枚同封の上GM係までご請求下さい。

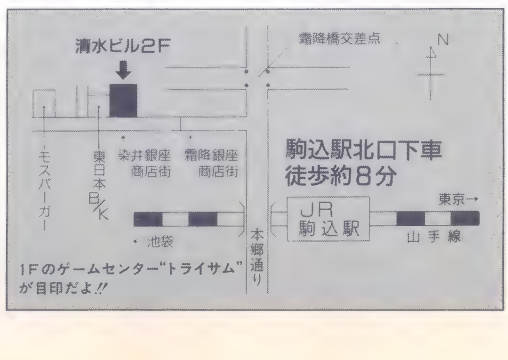
熱いハートをバックアップする

創造空間COMBO

MSP㈱マイクロシステム プランニング　〒170 東京都豊島区駒込6-34-7 清水ビル2F

☎03-3576-1484

営業時間PM1:00〜PM7:00　毎週水曜定休(日・祭日は営業致します。)



超実践的ゲーム制作講座 5

GOD鈴木

ゲーム作ろうぜ!!



アーケードゲーム歴は約8年。たっぷりとゲームをしてきたつもりだが、この2年、特に数カ月の間はスコルピウスの制作に追いまくられてこのゲーム以外は全然！というわけで禁断症状。でもバグはいつでも超怖い。

ちょっとムズかし過ぎる——という声もありますのでできるだけ分かりやすく大切なことを反復して一緒に考えていくそんなわけでこれからもよろしく！

大切なことだから またキャラクターの管理

「難しい」の声の多い当講座。前回のキャラクターの管理の話も、少し難しかったかもしれない。今回は、ひきつづきキャラクターの管理を考えてみよう。

シューティングやキャラクターゲームでは、画面上を動くキャラクターの管理は大きなウエイトを占める。初めてゲームのプログラムを組むとき、誰もが考えさせられるテーマです。



敵やアイテムなど種類は違ってもプログラム内では、同等に扱うオブジェです。

プログラムとは？ サブルーチンの集合体

プログラムとはコンピュータの上で作動する、目的を持った処理体系です。

ゲームだってプログラムです[1]。そして「ゲーム」を機能するプログラムは、多くの単体処理の集合体です[2]。

このひとつひとつの小さな単体処理をサブルーチンと呼びます。

ゲームのプログラムとは、一体どんなサブルーチン群の集合なのでしょうか？

なにも難しい話ではありません。プログラムについての知識など何もなくても、ゲームでよく遊ぶ人なら想像がつくでしょう。

スコアを画面上に表示するサブルーチン、ジョイスティックの入力をみてマイキャラを移動させるサブルーチン、キャラや背景のパレットチエンジ[3]を司るサブルーチン、マイキャラと敵とのヒットチェックをするサブルーチンなど。

表面にあまり出てこない、目立たない処理もあるのですが[4]、やはりゲームはサウンド・アンド・ヴィジュアル。

大体、見た通りの処理を内部で行っているものです。

では、敵の発生はどのように管理されているのでしょうか？ 今回はそれを中心に考えてみましょう。

時間と座標 敵の出現を考える

ゲームではさまざまな敵がリアルタイムに登場してきます。これはプログラム上、どのように管理されているのでしょうか。

考え方は大きく分けてふた通り。時間か座標かです。

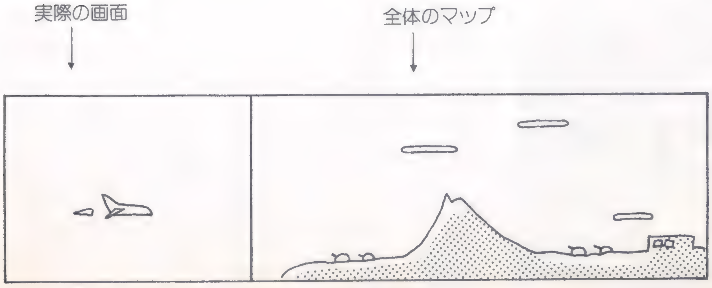
いわゆる縦スクロールシューティングや横スクロールシューティングゲーム。強制スクロールで敵の出現の順番が固定されている場合は時間での管理が楽でしょう（図−1）。

ゲーム進行の度合いを数えるカウンターを設けます。敵の配置データとして図−1のようなものを用意しておきます。

面がスタートしたらゲーム進行

時間	座標X	座標Y	敵コード
時間	座標X	座標Y	敵コード

図−1



図−2



に合わせてカウンターを数えます。

一方、図−1のデータ群の先頭にも注目しています。

そしてカウンターの数値と、データ群の「時間」の値が一致したら、次の「座標X」「座標Y」「敵コード」に従って画面に敵を発生させます。

次からは、図−1の次の段に注目しつつゲームを進行させていきます。これの繰り返しです。もちろん、図−1のデータ群は時間順（画面に登場する順番）で並んでいることが必要です。

しかし、これだけでは完全ではありません。図−2のように地形に固定された敵はどうでしょう。

いったん敵の配置を作成したあと、画面（地形）のスクロールスピードを変更してしまったらどうでしょう。地形とその地形上の敵の配置はずれてしまいます。

つまり「時間」での管理では不完全です。前述の問題点を考慮に入れて、スクロールスピードで「時間」ではなく、実質座標単位で管理します。

例えば1回の[5]スクロールスピードを0.5ドットとします。敵の発生のカウンターも0.5ずつ進めます。これで、このカウンターを参照すれば、現在その面がスタートしてから何ドットスクロールしたところか知ることができます。

こうしたカウンターに対応する数値を図−1の時間の部分に定義しておくわけです。

図−2のように何画面もの全体図としての座標での敵の配置を行っているわけですから、スクロールスピードに関係なく、正しく敵の配置が行えます。

もうひとつの方法は、これをさらに汎用的なものにしたものです。

まず図−3のようなデータ群を用意しておきます。ここで注意してほしいのは「座標」の考え方です。図−1の「座標」とは、実際の画面での座標です。それに対し図−3の「座標」とはマップ全体（図−4）としての座標です。

しかし、全体マップ内の全部の敵を一度に動かしていたら大変です。実際の画面内の敵しか基本的にはプレイヤーは関係ないので、そこに注目します。

まず現存の画面が全体マップのどの座標に位置するか調べます。

次に、図−3のデータ群の座標をチェックし、プレイヤーのいる画面に入っていれば敵を発生させます[6]。

こうして敵を発生させるたびに図−3のデータ群をサーチするのですが、これだけでは、そのデータ群の敵で、すでに画面に発生した敵かまだ発生していない敵かの区別がつきません。

そこで、例えば「フラグ」の値を初めは全部0に設定しておきます。そして発生した敵には、このフラグに1と代入します。

次に敵の発生を見るときは、先頭のフラグに1が代入されているものは、すでに画面に登場している敵として無視します。

前者の方法は基本的には1方向の固定スクロールゲームにしか向きませんが、敵発生のデータ群の次の1行だけを注目していればよいので処理は重くはありません。

後者の方法は、あらゆるスクロールのゲームに対応できる半面、たえず敵発生の全データ群を監視していなければならないので、無駄が多く、処理が重くなる可能性があります[7]。

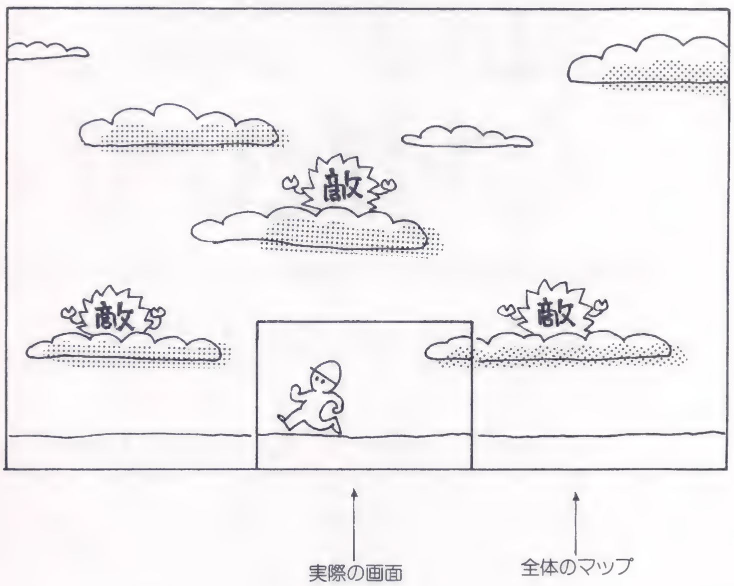
単純な固定スクロールのシューティングゲームで、わざわざ後者の方法を採って処理を重くするぐらいなら、多少の足かせがあっても前者の方法を採ってスピードを優先させるべきでしょう。

ゲームの性質に合わせて、敵発生のアルゴリズムを採用するとよいでしょう。

今月もページの都合でここまで。残念。以下次号ということで。

フラグ	座標X	座標Y	敵コード
フラグ	座標X	座標Y	敵コード
	∫		

図−3



図−4

ゲーム制作講座 注

(1) 目的はさしずめ「娯楽」だろうか。

(2) 別にゲームのプログラムに限ったことではないのだけれど。

(3) 色を定義できる機能。これを使用すれば、グラフィック上の、ある色の部分をほかの色に置き換えることができる。よくゲームで、耐久力のある敵がダメージを受けるごとにだんだん赤くなっていったり、背景の星が点滅していたりする処理がこれ。

(4) レバーが同じ方向にどれだけ入力され続けたか、とか。

(5) 例によってゲーム進行は1／60秒単位で行う。従って、正確には「1／60秒ごとに0.5ドットずつのスクロール」となる。

(6) このとき、画面ギリギリをクリッピングするのではなく、画面のさらにひとまわり大きな範囲をクリッピングする。

(7) やや融通がきかないけど、スピードが速いか、柔軟ではあるけどスピードが重い、というのがコンピュータ処理のほぼ原則だったりする。

尊敬すべき先輩

今でこそ、ここでこうしてゲーム制作について解説している私ではあるけれども、最初からこれだけの知識があったわけではありません。

むしろ、前回・今回のキャラクターの管理については、私自身苦しめられたものです。

そんな時、源平討魔伝、ベラボーマンの企画開発者であった、現メルダックの開発室長の中潟氏とプログラマーのFLAT氏に大いに助けられました。

特に、プログラミング理論についてはFLAT氏からの伝授によるものが大きく、氏のアドバイスなしではスコルピウスの完成はなかったでしょう。

もちろん、この講座も成立していなかったでしょう。両氏に多謝。

私はうまくなりたい!!

第2回 ハマリのはなし

自分はゲームがうまくないと思ってるキミ。どうしてうまくないか考えたことあるかな?人間やればできるもの、チャレンジする前から「どうせへただもん」とあきらめちゃだめだよ。自分はゲームがうまくないと思い込んでるキミがどうしたらうまくなれるかここに書いてある。読めば誰でもうまくなるゲーム上達講座の始まりだよ。

ゲームテクニック向上委員会　遠藤ちゃら子

今月もやってきましたゲーム上達講座の時間だよ。

前回は好きなゲームを見つけてやり込んでみる、という宿題が出ていたけどどうしたかな?そうそう、先に進めなくて悩んでるんだったね。ゲームをプレイしていると誰でも一度は陥る状態——俗にいうハマリなわけだね。

ゲームをプレイしていく上でハマリは強敵だ。いくらプレイしてもハマリ続けてしまったらそのうち嫌になってしまう。

そのためにもハマリをうまく抜けられるようになることはゲーム上達に必須だ。

今回はハマリについていろいろ考えてみよう。

なぜハマる?

一般のおじさんたちがシューティングをやっていて同じ敵に何度もやられているのを見て、君は何か思ったことがあるかな?「こうすればいいのに」とか君が後ろで思っていても、おじさんは同じところでやられ続けている。だっておじさんは何も考えていないもの。

おじさんの例でもわかるようになぜハマるかといえば、何も考えずに進める限界点に来てしまったからだね。

最初は出てくる敵を覚えたりしなくてもやられなかったのに、ついに通用しないときが訪れたのだ。

それはあたりまえ、ゲームの難度は先に進めば進むほど上がるものだから、いきあたりばったりで進めなくなるときは来る。

それなのにひたすら考えなしでプレイしてるといつまでたってもハマリっぱなし、ということになる。

何も考えなくてもゲームをクリアできるゲームの天才ならともかく、一般ゲーマーの私たちは考えることで自分の実力を補わなくてはいけないね。

結局ハマリの大きな原因は考えなしでゲームをしてるところにあるといえるね。

頭を使ってゲームをしよう

ハマリから脱出するには考えることが大切というのはわかったよね。ではどんなことを考えたらいいんだろう。

まず、パターンを覚えよう。

ハマリ場所の敵の出現や攻撃のパターンを覚えることは非常に大切だ。そして敵に対して自分はどうするかいろいろ考えてみよう。

極端な話、敵や自分の動きすべてを完全にパターン化すればハマリの要素はなくなる。

事実、頭の中でパターンを作り、初めて行った難関を越えてしまった例もある。

編集部のあるじいぶうが雷電をプレイしているとき、7面のハエのようなザコのパターンで「1周目はこれだけ速いんだから、2周目はきっとこれぐらい速くて弾はこうだから自機はこう動けばやられない」といって、本当に初めて行った2周目7面を越えてしまった。おそろしいものである。

このように、パターンを覚えるということはハマリから脱出するのにとても重要だし、パターンにはめていけば必ず越えられるんだから楽だよ。

パターンを覚えたら次に、どうしてやられるか考えてみよう。

敵に突っ込まれるなり弾に当たるなり、どうしてやられるかがわかれば、その対処法もわかってくるはずでしょ。

こうしてただひたすらにやられまくっていただけだった君も、かなりハマリからの脱出口に近づけたわけだね。

さらに話を進めてみよう。

どうしたらやられないかをいろいろ考えているうちに「これなら抜けられるだろう」みたいな方法をきっと思いつくでしょ?

そしたらだめでもともと、試してみよう。

一発でバッチグーなパターンが見つかってハマリを抜けられればいいのだけれど世の中そんなに甘くない。5回試して1回「これはよさそうだなぁ」というのが見つかればいいほう。私なんてストリートファイターIIの7人目のブランカで、いくらお金を使ったかわからないもん。

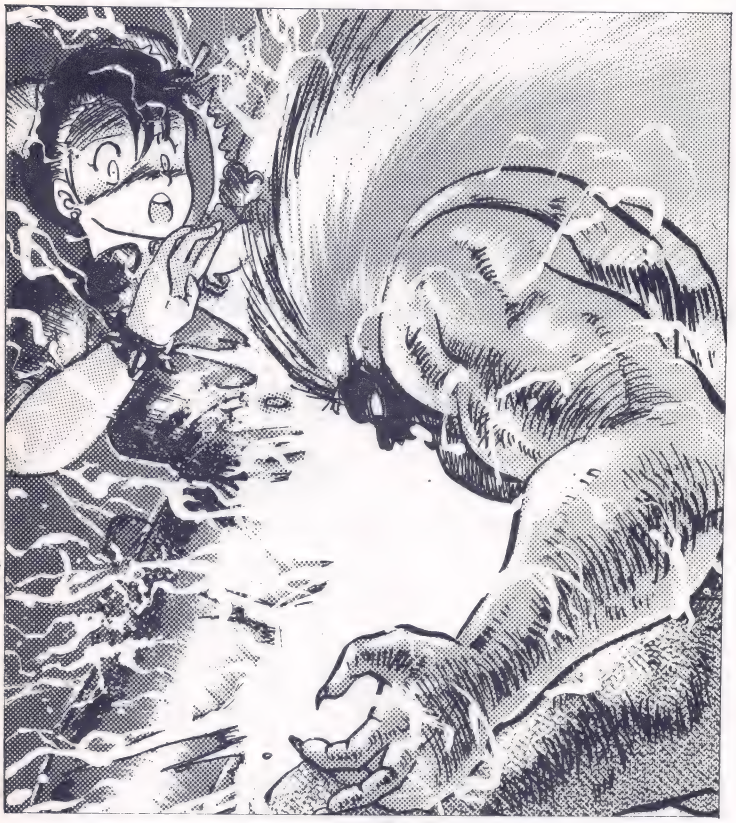
まぁ、だめでもともとでやっぱりだめだったとする。でもなげいてはいけないよ。だめだったパターンにほんの少し修正を加えて再びチャレンジだ。修正というのは、例えば武器をかえてみるとか自分の位置をずらすとか、ほんのささいなことでいい。

とにかく、思いついたことすべてをやってみるのが大切だ。根気と時間はかかるけれど一番確実にパターンが作れる=ハマリから脱出できる方法だもの。何度も何度もプレイすることによって練習にもなるし苦労したところは2度とハマらなくなるよ。

ハマリは上達への第一歩

これまでハマリについていろいろ書いてきたけど、ハマリって嫌だなぁ、と思う半面





脱出への第一歩でもあると思う。だってやられるところが決まっているならそこさえ越えればまた進めるじゃない。

それまでのパターンがしっかりしてるからこそ同じところでやられるんだよ。

これは一般のおじさんなどが同じ敵にやられているのとはわけがちがう。おじさんはいつのプレイでも同じパターンで進んでいるんじゃないもんね。

例をあげて説明しよう。

今ストリートファイターIIが盛り上がってるけど、私は最初は4人目に出てくる敵が誰であれ勝てなかった。たまに勝ってもどうやって勝ったかわからないしまつ。これは敵それぞれに対しての対処法をしっかりパターン化してないためで、このままでは永久に先には進めない。4人目の敵はそれまでの3人と比べて強くなるからいきあたりばったりで倒せなくなるのだ。

私はいろいろ考えて試してみた。しばらくして7人目のブランカ以外では負けなくなった。こうなったらもうしめたもの。ブランカの攻略さえわかれば最初の7人には負けなくなる。

結局ブランカに負けなくなったら大きなハマリもなくクリアできたわけだが、ブランカのハマリはすさまじかった。何度もあきらめかけてやめようと思ったけどね。

みんなもハマったら投げだしたくなると思う。だけど根気よくいろいろチャレンジしてるうちにきっと脱出できるからあきらめちゃだめだよ。ハマリは先へ進むことへ向けての第一歩なんだから正面から立ち向かっていこう!

次回のテーマ

さて、今月はプレイしていてのハマリについて書いたわけだけれど、実はハマリにはもう一つ種類がある。心理的ハマリとでもいうのかな?ゲームの本質を理解していないばっかりにゲームが難しくなったり、つまらなく感じたりしてないかな?その辺のことを書いていこうと思う。それではまた来月ね。

平成基板岩窟王

ゲーマー道 マスターへの道

第2話 大いなる野望と現実とのギャップ

道はどんな平坦に見えようと、やっぱり、坂あり、岩ありだ。ひるむな、進め！マニアの王道を！

からっきい

前号で書いた通り基板を買おうと思ったけど、まぁ、待て。あわてることはない。中古基板屋さんの価格リストを見て、まだまだ、ビビる人も多いはず。

そこで、先月予告した「基板を実際に買う」のはもう少し先にのばし、基板に関する貴重な話を披露して、しんぜよう（単に、基板を買う金がなかっただけだったりして）。

マザーボードに未来はあるか

マザーボードでまず第1に思いつくのが、ナムコのシステムⅠやシステムⅡだろう。最近はCPシステムなんかもあるが、やっぱりナムコのほうが有名である。

実は、システムⅠの前にもマザーボードシステムがナムコでとられていたのを知っているかな？これは、システム86と呼ばれるもので、1986年に作られたため、このような名前がついている。ちなみにシステムⅠはシステム87とも呼ばれる。ゲームは、ホッピングマッピーからだった。その後86では、源平討魔伝やローリングサンダーなどが現れるのだが、基板は初期のころとは少々違っている。初期のころは、小さいキャラクターのゲームばかりで、大きいキャラクターのゲームがなかった。しかし時は、大キャラゲームの時代へと流れていった。

同じマザーボードで、大キャラゲームを作るのは不可能である。その結果、大きいキャラクターを動かすためにちょっとした改良がマザーボードに加えられた。マザーボードに大キャラの動きを処理する、サブボード（ほんの小さなものなんだけどね）が付けられたのだ。しかし、時は流れゆくもの、サブボードを付けたくらいでは、処理しきれないゲームが登場する。その時さっそうと現れたのは、あの有名なシステムⅠであった。このシステムⅠは、たくさんのヒット作を出していった。それゆえに、マニアの間では、一番欲しい基板ベスト1になった。ロムを差し換えただけで色々なゲームを楽しめるなんて、まるで夢のような話だったのだ。

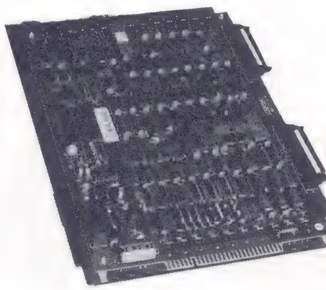
そのころには、マザボードの存在も有名になり、マニアの間では、あのボードでロムを交換しただけで、これだけのゲームができるという話が話題にのぼっていた。

そのころ、なんだかよくわからないが、この基板もマザボードらしいぞ、ということで登場したのが、カプコンのCPシステムだった。CPシステムのゲームというのは、他のマザーボードのゲームとは違ったすごい物ばかり。これはラッキーと思ったマニアも真実を聞いてガックリ。CPシステムでは、ロムだけの販売はやっていないということで、安価でたくさんのゲームができないのだった（メーカーに送って下取りや改造のサービスを受けることはできたが）。

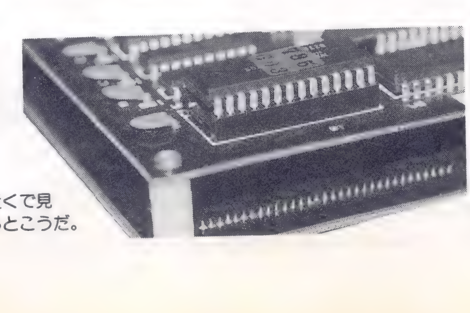
最近では、ロムやサブボードのみを販売するメーカーが減ってきているようだ。理由はよくわからないが、これからのマザーボードは、どうなっていくのであろうか。

（注：ちょっとした点で違いはあるかもしれませんが、大きい流れで見ていくと確かなことです。くれぐれも重箱のすみをつつくようなことはやめましょう）

ナムコの名マザーボード
妖怪道中記
ドラゴンスピリット
ブレイザー
クエスター
パックマニア
ギャラガ'88
ワールドスタジアム
ベラボーマン
メルヘンメイズ
爆突機銃艇
ワールドコート
スプラッターハウス
フェイスオフ
ロンパーズ
ブラストオフ
デンジャラスシード
ワールドスタジアム'90



これが基板だ。



近くで見るとこうだ。

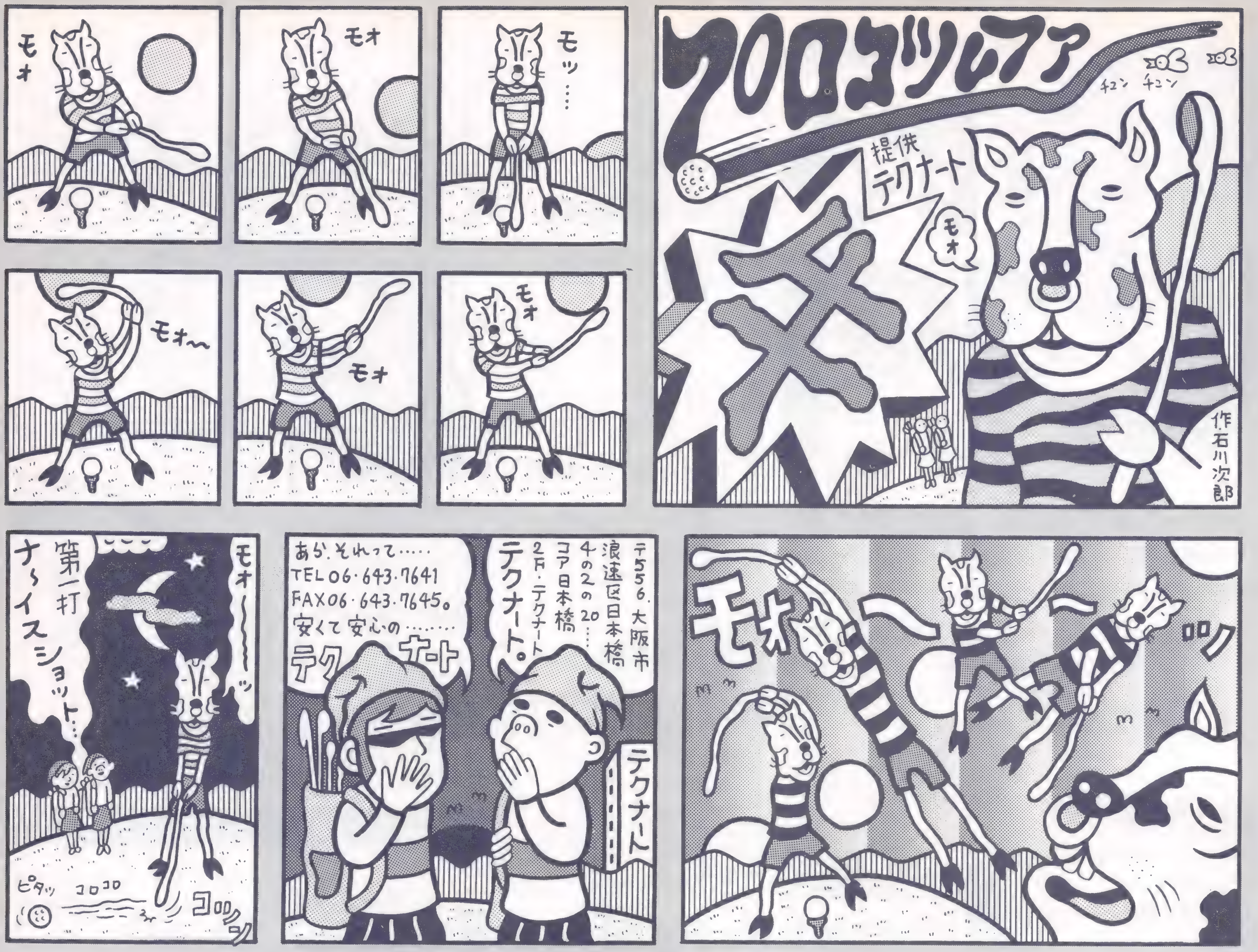
ゲーム奮闘日記

記事とともにタイムリーに進めていこうと思っていた私のゲーム基板とのつき合いがストップしてしまった。

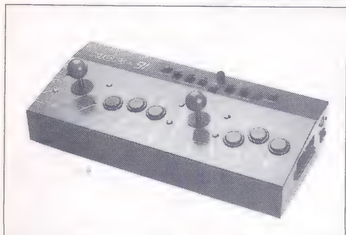
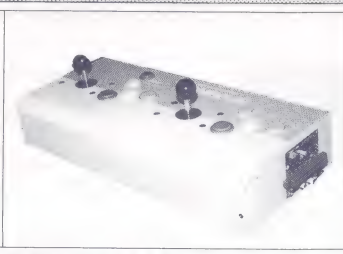
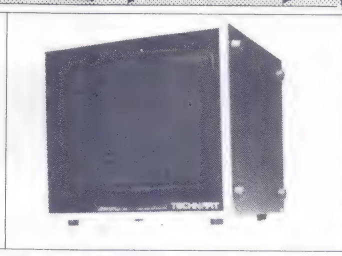
基板2枚と電源ボックスはあるのに、ジョイスティックがなく、作ろうにも時間がなかったのだ（すべては、ゴールデンウィーク進行のためである。本当は自分が悪い）。できれば次回は、ジョイスティックを作るなり買うなりして、記事に役立てていこうと思っている。私のクラックスは泣いているぞ。

ということで、このコーナーに対するリクエストや、ここが知りたいという質問のお手紙などがあったら、どんどん送ってね。

ではまた1カ月後このコーナーで会いましょー。



ゲームに金縛り!!

コントロールBOX KIC'S−91

連射切り替えスイッチ、速度調整ボリュームはBOX上部にあります。
ヘッドフォン端子付き、ビデオコンバーターの調整もBOX外部よりできます。RGBコードに左右の音声ラインを入れてあります。
Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力に接続するだけでプレイできます。¥35,000
Bタイプ：RGB入力のあるモニター(200ライン15KHz）が使えます。¥29,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥38,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド＆ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。
Vタイプ(ビデオ端子、RF対応) ¥34,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥29,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥36,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥80,000

NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥58,000
ゲームカセット¥28,000〜¥35,000 ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
日曜祝日休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

続・続・驚異現象

ULTRA 401

構成
やまかわ悠理

うーむ…。今回は技のレベルの落差が激しいぞ。ま、何はともあれストリートファイターⅡ特集だあっ!!(ほとんどカプコンゲームだ…)

びっくらめーしょん・320

ストリートファイターⅡ

●㊢技

自分が敵の攻撃を一発でも喰らうと負けになるようにし、なおかつ敵の体力を自分より少なくしておく。そして、タイムアップと同時に敵の攻撃を喰らうと自分は倒れるが、勝ったことになりパーフェクトボーナスがもらえる。

(全国5名の皆様)

㊫これは一部のバージョンではできないが、ほとんど数が出回ってないと思うので大丈夫。また、これを逆の立場でやると負けてしまうので注意。中級ってとこ。

びっくらめーしょん・321

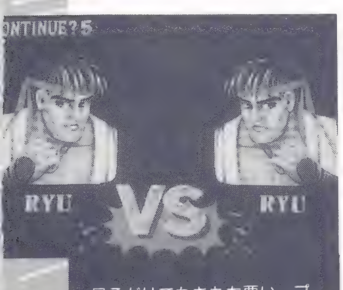
ストリートファイターⅡ

●リュウの増殖技

コンピューターがリュウのとき、1P側で自分がゲームオーバーになり、リュウの捨てゼリフを言っている間に2P側でコンティニューしてリュウを選ぶとリュウVSリュウになる。

(静岡県・Ⓟ「とってもおげれつ」TOLえみー君)

㊫2コインかかるけど、これは1回やるしかない。リュウだけしかできないのが残念だ。中級の上!!



見るだけでもきもち悪い。プレイヤーはどっちだ!?

びっくらめーしょん・322

ストリートファイターⅡ

●㊢技

スタート前に必殺技を出すときにする「ため」を入力することができる。

(東京都・ⓅMFC一軍曹㊝君、北海道・Ⓟ上口文月《季節業界人》君)

㊫つまり、スタートと同時にスーパー頭突きやスピニングバードキックが出せるということだ。初級だね。

びっくらめーしょん・323

ストリートファイターⅡ

●早送り技

1コインクリアをして、スタッフロールの前からパンチ・キック・スタートボタンのいずれか2つを押しているとスタッフロールが早送りになる。

(東京都・ⓅMFC一軍曹㊝君)

㊫別に意味はないんだけど一見の価値はある。ただ、無敗クリアだとこの技は使えない。初級の上!

びっくらめーしょん・324

ストリートファイターⅡ

●超〜〜〜意味なし技

(東京都・Ⓟ舞蝶純一君)

㊫おめー、くだらなさすぎるぞ。初級の下だあっ!!



春麗だとデブになる!?ベガのサイコクラッシャーアタックでも可能。

びっくらめーしょん・325

ストリートファイターⅡ

●意味なし技

リュウとケンがたまに赤い波動拳を出す。

(全国多数の皆様《だと思う》)

㊫特にはがきはこなかったのだが…。ちなみに、威力は同じでまったく突発的に起こるバグです。



一応同じような地形ならどこでもできる。けど意味が超　ねえ。

びっくらめーしょん・326

クイズ殿様の野望

●バグ技

北条以外(武田か上杉)をセレクトし、北条が3国を攻め取ったらなるべく早く2・5・7国を取り北条を囲む。すると、北条が2国に何回か攻めてくるので、それを守り切ると3国の武力が変な記号になる。すると、3国に攻め込めなくなるが、そのまま全国統一すると、①画面が真っ黒になり動かなくなる②リセットがかかる③早送りのゲームが始まる。のいずれかの現象が起こる。

(大阪府・ⓅM・M・M君)

㊫ハイスコアを狙っているとたまに起こる技。中級!

びっくらめーしょん・327

ローリングサンダー2

●意味なし技

(富山県・Ⓟさんど君)

㊫さらしもの2号!!初級の下だ。まあ、レバーを上→ニュートラルにする現象が来なかっただけマシか…。

びっくらめーしょん・328

チキチキボーイズ

●㊓技

(愛知県・Ⓟしーあーる C 君)

㊫うーむ、マイナー技。しかもゲームがすでにマイナー…。見かけたらためしてみてください。初級。

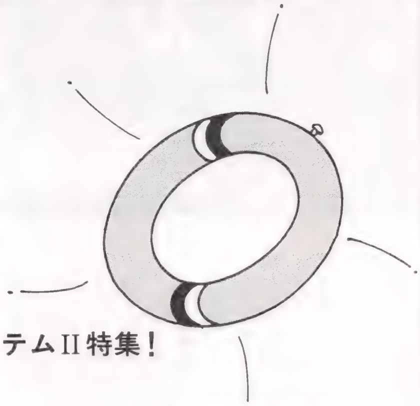


チキチキもCPシステム。今はストⅡに…。

歓迎　夏休み様ご一行

今月の大売り出し特集

エドワードランディ	85,000
剣　　豪	70,000
グラディウス２	50,000
グラディウス３	50,000
ＭＶＰ	40,000
クォーツ	25,000
トリオザパンチ	25,000
フラッシュポイント	20,000
Ｂ－ウイング	8,000



〈ナムコ〉システムⅠ・システムⅡ特集！

ローリングサンダー２	115,000
オーダイン	95,000
フェリオス	95,000
バーニングフォース	80,000
スプラッタハウス	70,000
ピストル大名	70,000
ベラボーマン	70,000
ワールドスタジアム'90	55,000
倉庫番ＤＸ	45,000
妖怪道中記	45,000

げむげむは商品先送り、
代金後払いです。
在庫は日々変動します。
お電話で確認して下さい。

この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。

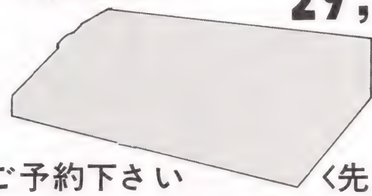
お買いあげ金額10％分のクーポン券（金券）を差し上げます。
次回の購入時に割引券として利用できます。
※ただし、お買いあげ金額３万円以上の方に限らせていただきます。

予約申込受付中！

オリジナルコントロールパネル

幻夢魔神 ゲムマジン

第一回販売ロット分（200台）に限り
特別記念価格　**29,800円**



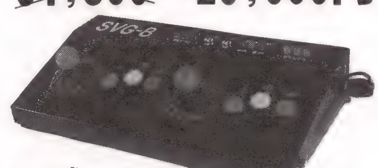
今すぐご予約下さい　〈先着200名様〉

特徴

パネルからJAMMAハーネスが出ています。
（買って直ぐにゲームOK。ハーネス接触不良、逆差しなどのめんどうなトラブルはなしです）
モノーステレオ変換ボード内蔵。（パネルだけで疑似ステレオ効果）
RGB―ビデオ変換ボードでTV・RGBモニターにピンジャックコードでつなげます。
Direction Converter内蔵。
すべてのボタンに連射切り替えスイッチが付いています。

在庫一掃セール

~~34,800~~ ⇨ **26,000円**



SVG-8（標準タイプ）

アメリカ版メガドライブ「GENESIS（ジェネシス）」
大好評販売中！ご注文をお待ちしています。
ただし、会員の方に限ります。
ハガキでご請求下さい。会員証と在庫表をお送りします。
海外版ゲーム機・ソフトの情報をお教えします。
ご希望の方はおハガキでご請求下さい。



プレゼント

得

マンガを使った技術マニュアル専門書
①ハーネス編 ②サウンド編を無料で差し上げます。
ご希望の方は①②いずれかの番号と住所・氏名・年齢・電話番号を書いてハガキで申し込み下さい。

幻夢幻夢
（げむげむ）

株式会社 ケイアンドユウ

フリーダイヤル（料金無料）
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577　東大阪市高井田本通５丁目２番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。（在庫と価格を確認して下さい。）
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。（1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。）
（1万円以下の場合は、お客様負担になります。）
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。（送料幻夢幻夢負担）
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

厳選されたご質問に最高の回答を提供する

誠意 なんですか 真心

今月のテーマ：挑発・反感　C・LAN

俺は何でも知っている

まあ、何だな。最近は雨が多くていやんなっちまうな。いわゆる梅雨ってやつだな。といっても今日は4月3日だったりするわけだ。

ところでアンケートハガキを見ていると、「広告が多すぎる」だとか「裏表紙はなぜコナミの広告なの」とか「なぜナムコの広告がないんだ」といった無知蒙昧な意見や質問の多いこと多いこと。おっと、くれぐれも気を悪くせんように。俺にもそういう疑問を抱いていた時期が…別になかったけどな。

広告主が広告を出す理由が自社のアピールや自社製品の販売促進であることはわかってるよな。その手段として選ばれたマス・メディアの一部を企業が買い取るわけだ。つまりだ、本誌の場合、1ページいくらという形で広告主は本誌の誌面を買い取ってくださっているということだ。もちろん値段は場所や色数（カラーか白黒か）などで変わってくるけどな。

「広告が多すぎる」ということはそれだけ本誌のページも増えたということだ。どんな商業誌でも、広告ページの占める割合はほぼ一定であるはずだ。もし広告が少なくページ数が多い商業誌があったとすれば、それは値の張るものであるといってまちがいない。値段が安くてページ数も多いなら広告も多いということだ。総ページ数、広告ページ数、単価の間には密接なかかわりがあるわけよ。わかったたな。

ここまでくりゃあ「裏表紙はなぜコナミの広告」なのかはバカでもわかるな。裏表紙をコナミが買い取っているからだ。

「なぜナムコの広告がない」のか。それは単にナムコが広告の場に本誌を選んでいないからにすぎない。わかるな。

少々前置きが長くなっちまったな。いやわりいわりい。

じゃ！行こか

「1943の隠しコマンドを教えて」か。東京の中森泰雄君、同じく東京の八咫烏君、あと岐阜の鈴木真二君だな。

隠しコマンドって何だ？という奴もいるかもしんないからその説明をしとくか。

面スタート時にあるレバーとボタンの組み合わせで、特定の武器がタイム64で装備される。レーザーだけはその面が終わるまで使えるから武器チェンジすんなよ。コマンドは一覧表を見てくれりゃ一目瞭然だ。

さて、次いこうかね。え～と、大阪の栗夢雄司君か。「ワルキューレの伝説のカメレオンの術の効果を教えてください」か。

後半の面には強いザコがたくさん出現するな。この術を使うとその中で以前出てきた奴がパワーUPしている敵に限って、その種族(?)の最弱の奴になってしまうのさ。

例えばだ、8面に爆弾を投げる白い大きめのザコが出現する場所でこれを使うと、そいつらは皆1面で出るヤリを投げるザコになっちまう。

あまり効果的な方法ではないが、あえて使える場所を挙げれば、「体力の試練」の部屋、最終面のボスの手前の平原ぐらいかね。

次はNPアサルとがした～い君の質問か。住所が書いてなかったぞ。まぁ、何か贈るわけでもねーから別にいいけどな。

「ファイナルファイトで最後のボウガン連射ボス（(担)…あベルガーね）が倒せません（ガイ・コーディー・ハガーどれでいっても）。まぐれでしか1コインクリアしたことないので、倒し方を教えてください」

倒すことを考えるなら、いきなりつかんで2回ケリ（頭突き）を入れて投げる。奴はピョンピョン跳ね回るから、着地の瞬間に投げる、を繰り返しゃあいい。ハガーならジャンピングパイルドライバーをかける。奴の体力が少なくなったら必殺技を使いまくって強引に倒す。ハガーならうまくいけば最初のザコが出たところに倒せる。さあやってみよう。

ポイントは、投げる前にひざげりか頭突きをうまく入れること。ただ、タイミングが遅れると空げりになってしまう（投げも同様）。覚えておくがいい。

だが、もっと大切なのは、この場所までいかに死なずに来るかだ。難しいポイントはたくさんあるからな。せいぜい精進するんだな。え、俺？俺は、まぁ、ファイナルファイトはちょっとな…。おっと、スペースがもうないな。じゃあ今回はこの辺で終わりにするか。あばよ。

1943コマンド表

Ⓐショット
Ⓑメガクラッシュ

	1PLAYER レバーの向き	1PLAYER ボタン	装備される武器	2PLAYER レバーの向き	2PLAYER ボタン
1R	↓		SHOT GUN		Ⓐ
2R		Ⓐ	SUPER SHOT GUN		Ⓑ
3R	↗	Ⓐ Ⓑ	LAZER	↓	Ⓑ
4R	↙	Ⓑ	SURER SHOT GUN	↖	
5R		Ⓐ	3WAY	↑	
6R	←		AUTO	→	Ⓑ
7R	↖		SHELL	↓	
8R	←	Ⓐ Ⓑ	3WAY		Ⓐ Ⓑ
9R	↘	Ⓐ Ⓑ	LAZER	↘	Ⓐ Ⓑ
10R	↗	Ⓑ	SHELL	↘	
11R	↖		AUTO	→	Ⓐ
12R	→	Ⓐ Ⓑ	3WAY	↗	Ⓐ Ⓑ
13R	↑		AUTO	↓	
14R	↖	Ⓐ Ⓑ	LAZER	→	Ⓐ Ⓑ
15R	↘	Ⓐ	SHELL	↙	Ⓐ
16R	→	Ⓐ	AUTO	←	

「ゲーメストさんへ、インディウスは？」
（香川県　橋本昌義君）

という質問がきていました。で、今回、担当者自身に一筆書いてもらったのだ。ではどうぞ。

『というわけで、あそこまで紹介されたのになぜインディウスを出さないのですか、というお便りがなかなか多いのです。

まずゴメンなさい。特に、原案の小林俊夫君にあやまります。

あのインディウス、原名はRUMIKO'Sはヘビを主人公にした非常にユニークなゲームアイデアで、うまく作れば面白いゲームになったはずなのです。

だが、ゴメン。X6800のゲームとして作ってみたのだ。でも、どうしても、発売するにはしっくりしないとB-TYPEの担当者は感じたのです。ヘビのキャラクターをもっと愛きょうのあるものにしたいとか、もっと笑いを作らなければ平板すぎてゲームとしての魅力が感じられないとか、制作上の未熟さを、自分自身で感じてしまったのです。

そう思うと作品として出すことができなくなって、結果的にせっかくのすばらしいアイデアを寄せてくれた小林君の作品を生かせなかったということを申し訳なく、誠に残念。

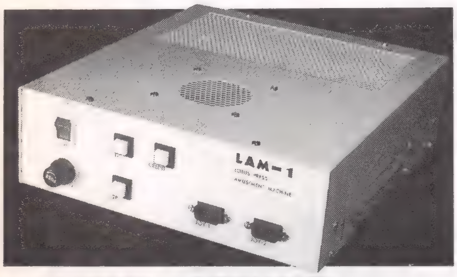
でも、いつかこのアイデアをきっと生かしたいと思っているのです。そのときはよろしく！』

というわけで、小林君、橋本君を初めとする皆さん、本当に申し訳ないっす。

満足できない君に

　家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、ＬＡＭ－１を贈ろう。本格ＲＧＢ出力の映像は手ごたえ十分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。
　より高みをめざす、そんな君をＬＡＭ－１は待っている。

LOTUS PRESS
AMUSEMENT
MACHINE



LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

TEL(03)3760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南
3-5-8 恵比寿サンモール6F

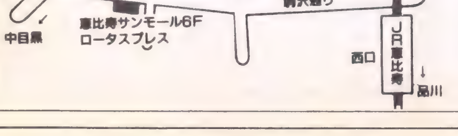
※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、ＧＭ係まで。

株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

戦士たちへ



●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。



今月のおすすめ品【6月1日→6月30日】

グラディウスIII ……… 45,000円
ガンフロンティア …… 90,000円
パラメデス …………… 10,000円
ローリングサンダー2(ロムキット) ……… 14,000円
麻雀学園II ………………… 9,000円

ゲーム基板価格リスト

[KONAMI]
A-JAX ¥ 50000
エイリアンズ ¥ 60000
クォーズ ¥ 40000
グラディウス（電源付き） ¥ 30000
サプライズアタック ¥ 38000
サンダークロス ¥ 50000
リングの王者 ¥ 28000
キューブリック ¥ 30000
クライムファイター（2P） ¥ 90000
グラディウスII ¥ 50000
グリーンベレー ¥ 10000
沙羅曼蛇 ¥ 30000
トライゴン ¥ 68000
ライフフォース ¥ 30000
グラディウスIII ¥ 46000
パロディウスだ！ ¥ 85000
出たなIIツインビー ¥140000

[NAMCO]
エアバスター ¥ 53000
ギャプラス ¥ 18000
ファイネストアワー（SYS-2） ¥120000
ブレイザー（SYS-1） ¥ 60000
源平討魔伝 ¥ 30000
㊕KLAX ¥ 5000
オーダイン（SYS-2） ¥130000
スプラッターハウス（SYS-1） ¥ 80000
ドラゴンスピリット（SYS-1） ¥ 50000
バーニングフォース（SYS-2） ¥110000
フェリオス（SYS-2） ¥120000
マーベルランド（SYS-2） ¥120000
ワールドコート（SYS-1） ¥ 50000
球界道中記（SYS-2） ¥110000
㊕デンジャラスシード ¥ 50000
ブラストオフ ¥ 50000
ワールドスタジアム（88.89.90） ¥ 50000
ローリングサンダー２ ¥135000
ドラゴンセイバー ¥130000

[CAPCOM]
1941（CD SYS） ¥120000
エリア88（CD SYS） ¥100000
ストライダー飛竜（CP SYS） ¥140000
ハテナ?の大冒険 ¥ 23000
ブラックドラゴン ¥ 18000
虎への道 ¥ 22000
F1ドリーム ¥ 18000
サイドアームズ ¥ 15000
ファイナルファイト（CP SYS） ¥160000
マジックソード（CP SYS） ¥135000
ストリートファイターII ¥238000
（入荷日など詳しい内容はTELにて）

[TAITO]
火激 ¥ 20000
カダッシュ ¥ 40000
タツジン ¥ 55000
ダライアス ¥ 48000
パラメデス ¥ 24000
ヘルファイヤー ¥ 18000
レイメイズ ¥ 30000
究極タイガー ¥ 28000
ゼロウイング ¥ 40000
ダブルドラゴン2 ¥ 33000
ダブルドラゴン3 ¥ 82000
バブルボブル ¥ 40000
フリップル ¥ 20000
ラスタンサーガ2 ¥ 23000
レインボーアイランド ¥ 38000
西遊降魔録 ¥ 15000

[SEGA]
M.V.P. ¥ 47000
カルテット2 ¥ 32000
コラムスII ¥ 50000
フラッシュポイント（SYS16） ¥ 40000
ムーンウォーカー（SYS18） ¥ 62000
ゴールデン アックス（SYS16） ¥ 50000
テトリス（SYS16） ¥ 55000
ブロクシード（SYS16） ¥ 50000
ゲイングランド ¥ 53000
クラックダウン ¥ 50000
㊕サンダーフォースAC ¥ 30000
エイリアンストーム ¥ 50000

[DATAEAST]
アクトフェンサー ¥ 10000
エドワードランディ ¥ 83000
スタジアムヒーロー ¥ 10000
ダークシール ¥ 50000
バルダーダッシュ ¥ 48000
ファイティングファンタジー ¥ 35000
ロボコップ ¥ 35000
スーパーバーガータイム ¥ 42000
㊕トリオザパンチ ¥ 29000

[SNK]
NEO・GEO（本体） ¥ 41000
ネオジオ用ソフト ¥28000より
脱獄 ¥ 20000
ASO ¥ 18000
S.A.R.（レバーなし） ¥ 25000

[TECMO]
ガンディーラー ¥ 28000
ジェミニウイング ¥ 25000
ワールドカップ90 ¥ 69000
ワイルドファング ¥ 28000
ダイナマイトデューク ¥ 40000
忍者龍剣伝 ¥ 33000

[JALECO]
P・47（MEGA SYS） ¥ 38000
天聖龍（MEGA SYS） ¥ 40000
武田信玄（MEGA SYS） ¥ 38000
ロッドランド（NEGA SYS） ¥ 45000
破跳（NEGA SYS） ¥ 40000

[IREM]
R・TYPE ¥ 40000
R・TYPEII ¥ 40000
大工の源さん ¥ 55000
Xマルチプライ（M72） ¥ 37000
ドラゴンブリード（M72） ¥ 40000
イメージファイト ¥ 39000
エアデュエル ¥ 59000

[UPL]
オメガファイター ¥ 18000
ムスタング ¥ 35000
タスクフォースハリアー ¥ 37000
宇宙戦艦ゴモラ ¥ 39000

[その他]
アウトゾーン ¥ 69000
ハットリス ¥ 10000
パイプドリーム ¥ 43000
ビタミンC ¥ 5000
ミス麻雀コンテスト ¥ 7000
麻雀ファンクラブ ¥ 25000
麻雀殺人事件 ¥ 18000
スーパーリアル麻雀P1 ¥ 3000
㊕Gメン89 ¥ 3000
㊕四川省 ¥ 4000
ギャルの告白 ¥ 8000
㊕麻雀フライテー ¥ 3000
個人教授 ¥ 5000
麻雀学園1 ¥ 8000
麻雀刺客 ¥ 18000
スーパーリアル麻雀P73III ¥ 40000

[ROMKIT]
オーダイン ¥ 25000
マーベルランド ¥ 23000
バーニングフォース ¥ 10000
ファイネストアワー ¥ 18000
ドラゴンセイバー ¥ 45000
㊕ローリングサンダー2 ¥ 30000
ワールドスタジアム89・90 ¥ 5000
ブラストオフ ¥ 10000
デンジャラスシード ¥ 10000
ドラゴンスピリット ¥ 10000
ブレイザー ¥ 10000
ワールドコート ¥ 3000
球界道中記 ¥ 15000
ブラストオフ ¥10000
その他 各種あり。

●基板の価格は変動していますのでTELにて確認してください。

●商品のご注文は現金書留をご利用ください。

●代引システム（午後3時までにTELしていただくと次の日に商品が手元に届きます）

SVG-8

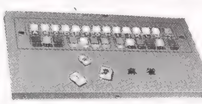


標準タイプ ¥34,800

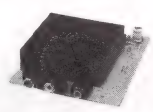
RGB専用タイプ ¥29,800

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

- ●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー微調整がかんたんにできます。
- ●レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン（6個）でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。



麻雀パネル ¥9,800



ステレオキット
RPS-8（別売）
¥8,000



ジョイシステムPMF-8
メガドライブ用
¥3,500

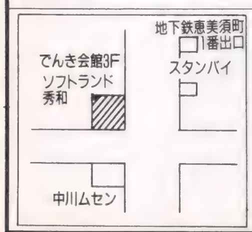
― 絶賛発売中!! ―

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用 } ¥3,500

■パソコン用
■マークIII用 } ¥2,500

■別売RGBケーブル 15ピン / 21ピン } ¥3,500



ソフトランド秀和

〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
TEL (06)649-7177

DOHJIN コーナー

担当：APAPA

どうも最近、女の子&家庭用ゲーム本パワーのほうが強い、がんばれ男の子&アーケードゲーム本。

投稿規定

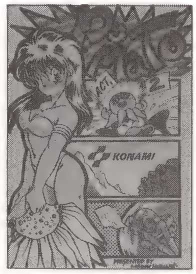
☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください（ないと掲載できない場合があります）。
①発行者（団体）名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか（例「○月号～△月号の範囲」）
④通販はいつまで行うか（例「売り切れまで」）
⑤そのほか、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

☆伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。6月20日までに届いたものは9月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。

☆伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

Po・Ma・To act2



REACTION発行、A5判64頁オフ。

「コナミ特集です。東京本社への取材記事を含め、内容盛りだくさんです」

内容は、17ページにわたるコナミ本社取材記事と、コナミに関するトーク、4コマなど。

書き手同士の交流がちょっと不足気味の感があるが、文章とイラストのバランスなどは、かなりよくできている。

通販は送込み600円の無記名小為替で。

（〒190 東京都立川郵便局留め「REACTION」）

はまりすと Vol.3



VICTORY EAGLE発行、B5判60頁オフ。

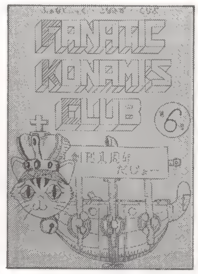
「今回はスーパーファミコン特集です。おまけもついたりしますんで、気軽にどうぞ」

商業誌ではなかなかできない痛烈な批評と、強力な読者参加制度が魅力。

通販は送込みで1冊500円の無記名小為替にて。

（〒143 東京都大田区南馬込4-11-3-102 あいざわひろし方「はまりすと3」係）

FANATIC KONAMI'S CLUB



オフィス大上発行、B5判52頁コピー。

「コナミ記事とゲームと無関係の記事が半々。コナミが大好きな人から、テレビゲームって何?という人まで読める雑誌にしているつもりです」

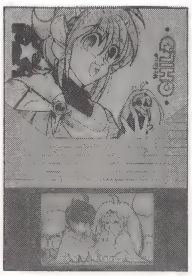
まだ力不足の点も多いが、読み応えはあり、隔月刊をこなしているのも偉い。

通販は送込み350円の無記名小為替+175円分の切手で。

（〒176 東京都練馬区豊玉中2-20-4 大上裕史）

ゲームランドの子供達 Vol.0&レポートパッド





W2G2発行、迎夢達人個人誌、本はA5判20頁コピー・表紙特殊紙、レポートパッドはB5判20枚+表紙。

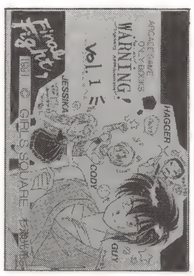
「イラスト集の表紙は手書きのわや姫ですが、先着10名様に限り、リクエストの受け付けもします」

手書きの表紙とはすごい。50部しかないってっから、欲しい人は急げ!

通販は送込みで、本なら200円の無記名小為替+120円切手、レポートパッドなら200円為替+175円切手、セットなら300円為替+250円切手にて。

（〒314 茨城県鹿島郡常陸鹿島郵便局私書箱8号 W2G2）

WARNING Vol.1



GIRLS SQUARE（杉瀬光希）発行、B6判32頁コピー、表紙色上質紙。

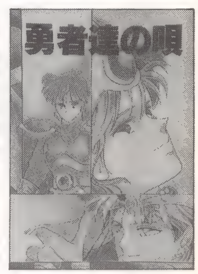
「カプコン、ナムコ、タイトーで三分してるアーケードゲーム本です。総勢11名!」

内容はイラスト&フリートーク。特定のテーマがないので、まとまりはないが、執筆者の好みが出てて、いっそいいのかもしれない。

通販は送込みで300円の小為替+50円分の切手+宛名カードにて。

（〒813 福岡県福岡市東区松香台2-10-18 佐藤ハイツ205号 山崎方 杉瀬光希）

勇者達の唄



流浪の民社発行、A5判188頁オフ、表紙フルカラー。

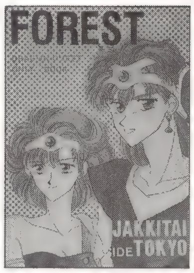
「コンピュータRPG好きな方、ぜひ見てやってください。ややストーリーが強いのは、やはり女の子がほとんどのせいでしょーかあ?」

内容はマンガがメインで、FF、Ys、魔界塔士SaGA、ドラクエそのほか。

通販は送込み1000円小為替+110円切手+宛名カード+62円切手同封で。

（〒596 大阪府岸和田市並松町26-2 寺田美紀）

FOREST



若崎隊東京SIDE発行、A5判52頁オフ、表紙フルカラー。

「DQオンリーです。IV中心になってしまいましたが、DQが好きな方よろしく」

ギャグ8割の平均的DQ本。絵のレベルは低くない。

通販は送込み300円の無記名小為替+210円切手で。

（〒114 東京都北区豊島7-28-6 鈴木健治方 田草川美也）

PARTY ATTACK 1



PARTY ATTACK発行、A5判92頁オフ、表紙2色。

「Sa・GaI特集ですが、DQIVなどもあります。会員も募集中」

マンガが半分、ファイアーエムブレムの小説半分。SAGAのモンスター&ギルドデータは……よーやる。

通販は送込みで700円の無記名小為替+売り切れ時返信用62円切手同封で。

（〒065 札幌市東区東苗穂3条2-1-27 八重樫智恵）

ティルトウェイトII



毒きのこ亭発行、B6判36頁オフ。

「ウィズの好きな方なら、どなたでも楽しんでいただける……んじゃないかなぁ……?（不安）どうぞよろしく!!」

全頁ウィズのマンガ小冊子。裏表紙が気に入った。見たい人は買え～。

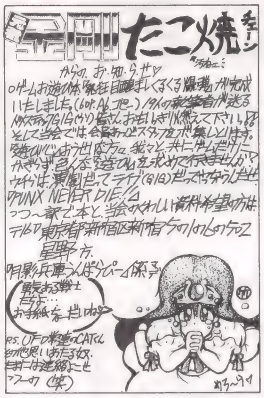
通販は送込みで400円の無記名小為替で。

（〒340 埼玉県八潮市浮塚1078-2中野真由美）

伝言板

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。また、ミュージックテープなどの販売広告の葉書については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、ご注意ください。





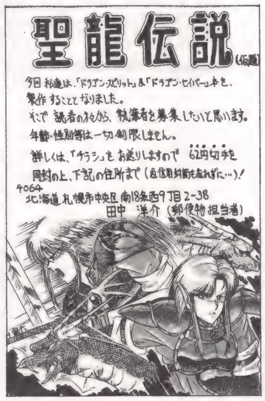


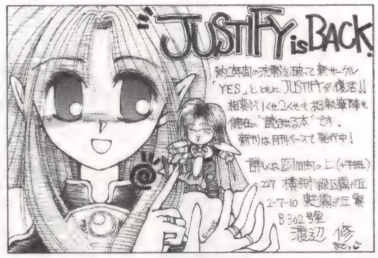












●ゲームが中心の我がサークル「おちゃめ工房」ではスタッフ様を募集しております。とにかくカット数点と62円切手同封で連絡を。（〒334 埼玉県鳩ケ谷市鳩ケ谷南5−11−11サンハイツ102号 加藤方）

●この度ゲーム関係の本を出したいなー、などと思いまして、執筆者を募集中だーっ。まずは62円切手同封で連絡を。（〒080 北海道帯広市西4条南6−1−17 高橋浩之）

STEP STEP パズル

出案　稲村弘幸君（東京都）
出題　APAPA

C					
J					A
L					
		Z	E		
		S	S	N	A
					N

問　題

例題

A		Z	
P			
		C	O
			E

例題解答

Ⓐ		Ⓩ	A
Ⓟ			S
		Ⓒ	O
E	D	F	Ⓔ

二番せんじっぽいネタは、送ってもらってもほとんど採用はないんだけど、今回は例外！ ひねりかたがうまいのだ。

解き方

今回も前回同様、アルファベットをルールに従って移動させ、ゲーム名を同時に複数作ってもらう。

ルールは以下の4点。

①1マス動かすごとに、AならばBに、BならばCに、とアルファベットを進める。また、ZならばAになりループする。

②文字があったマスは通れない。

③1度文字が通ったマスは、飛び越えて進める。ただし2マスを一気には飛べず、飛んだマスの分は文字を進めない（例題解答を参考）。

④縦、または横にのみ移動し、斜めには移動できない。

以上4つのルールに従って文字を動かし、縦または横に直線状にゲーム名ができたらそれが解答。

ただし文字はすべて使うこと。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」あてに送ってくれ。

締め切りは6月20日必着。

正解者の中から、運否天賦で5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階。

4月号当選者発表

「ステップダウン」パズルの正答率もほぼ100%。不正解は1名で、わかんないという人は、ディーツーソルジャー君、長濱康浩君、うーろん☆KAZ君、大澤隆介君、横山みゆきちゃんの5名でした。

難易度アンケートは、VH（ベリーハード）7%・H（ハード）14%・N（ノーマル）23%・E（イージー）25%・VE（ベリーイージー）29%・回答なし2%と、前作より平均化されたので、まあもくろみ通りと言えましょう。

当選者

PN　長一彰五君（千葉県）
正井文博君（茨城県）
森健一君（埼玉県）
PN　くさかべ君（大阪府）
諸星貴典君（新潟県）

以上の5名。おめでとさん。

（APAPA）

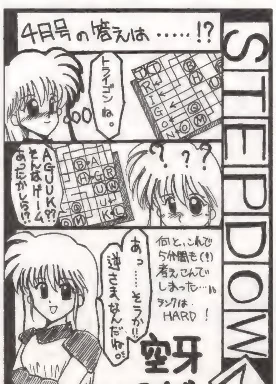
今月の残念賞



PN　WERDNA君（熊本県）㊣
パズル葉書、春麗人気が赤丸急上昇。もはやシリアは過去の娘!?



大澤隆介君（香川県）㊛
おい！ だれが「こんな男」だ。な〜んに改心するんじゃ!! もオ。



PN　わいえぬ君（愛知県）㊣
5分間なら短いほうだ、という意見もある。上等じょーとー。



PN　K-及川君（群馬県）㊣
今月の……ワルキューレだよねェ、これって。



PN　砂霧君（東京都）㊣
翼ないけど使い魔、という堂々とした態度に負けました。

中古基板も色々揃(そろ)えて、宇宙堂流威風堂堂(いふうどうどう)セール！

(あ)	R−TYPE2	ヨコ	アイレム	¥36,000
(い)	イメージファイト	タテ	アイレム	¥35,000
	1942	タテ	カプコン	¥ 7,000
	1943	タテ	カプコン	¥13,000
	1943(改)	タテ	カプコン	¥15,000
	インセクターX	ヨコ	タイトー	¥18,000
	イエローキャブ	タテ	DECO	¥ 6,000
(う)	ウイッツ	ヨコ	アテナ	¥ 7,000
	宇宙戦艦ゴモラ	ヨコ	UPL	¥33,000
(え)	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥ 4,000
	SRD	タテ	DECO	¥10,000
	エクスタミネーション	タテ	タイトー	¥ 9,000
	A−JAX	タテ	コナミ	¥35,000
	MVP	ヨコ	セガ	¥38,000
	エキサイトアワー	タテ	テクノス	¥ 7,000
	エア・デュエル	タテ	アイレム	¥40,000
	Xマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥35,000
	エイリアンシンドローム(A)	ヨコ	セガ	¥15,000
	MJ−12(SUB)	タテ	タイトー	¥13,000
(お)	オーライル	ヨコ	セガ	¥35,000
(か)	影の伝説	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
	カプコンベースボール	ヨコ	カプコン	¥15,000
	カダッシュ	ヨコ	タイトー	¥38,000
	カベール(P付)	ヨコ	タイトー	¥28,000
	カブキZ	ヨコ	タイトー	¥12,000
	火激	タテ	タイトー	¥10,000
	ガンディーラー	タテ	テクモ	¥16,000
	ガンフロンティア(SUB)	タテ	タイトー	¥15,000
(き)	キャメルトライP無(SUB)	タテ	タイトー	¥ 7,000
	キッドのホレホレ大作戦	タテ	日物	¥13,000
	奇々怪界	タテ	タイトー	¥ 7,000
	キック&ラン	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
	究極タイガー	タテ	タイトー	¥18,000
	球界道中記(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
(く)	クイズ捕物帖(ROM)	ヨコ	タイトー	¥ 8,000
	クイズHQ(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 8,000
	草野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
	クォース	ヨコ	コナミ	¥16,000
	グラディウス2	ヨコ	コナミ	¥45,000
	グラディウス3	ヨコ	コナミ	¥48,000
	クラックス	ヨコ	アタリ	¥ 9,000
(け)	原始島	ヨコ	SNK	¥28,000
(こ)	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥ 9,000
	子連れ狼	ヨコ	日物	¥13,000
	ゴールデンアックス	ヨコ	セガ	¥38,000
	コンバットライブス	ヨコ	テクノス	¥35,000
	航空騎兵物語	タテ	SNK	¥13,000
	コブラコマンド	ヨコ	DECO	¥16,000
	コントラ	タテ	コナミ	¥12,000
	コラムス2	ヨコ	セガ	¥35,000
(さ)	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥ 7,000
	サイドポケット	ヨコ	DECO	¥ 7,000
	侍・日本一	タテ	タイトー	¥ 7,000
	サイコニクスオスカー	ヨコ	DECO	¥16,000
	サプライズドアタック	ヨコ	コナミ	¥18,000

	ザ・高校野球	ヨコ	アルファ	¥ 5,000
	サイキック5	タテ	ジャレコ	¥10,000
	サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥ 9,000
	西遊降魔録	ヨコ	テクノス	¥13,000
(し)	シュートアウト	ヨコ	DECO	¥ 6,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
	上海	ヨコ	サン電子	¥ 9,000
	少林寺ロード	タテ	コナミ	¥ 5,000
	シルクワーム	ヨコ	テクモ	¥12,000
	シティーボンバー	タテ	コナミ	¥16,000
	実力プロ野球	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
	ジェミニウイング	タテ	テクモ	¥16,000
(す)	スペースポジション	タテ	セガ	¥ 6,000
	スチャラカ空中戦	ヨコ	DECO	¥ 7,000
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥ 8,000
	スカイソルジャー	タテ	SNK	¥23,000
	スカイキッドDX	ヨコ	ナムコ	¥35,000
	スパルタンX	ヨコ	アイレム	¥ 6,000
	スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥28,000
	スカイキッドDX(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥15,000
(せ)	ゼロウイング	ヨコ	東亜	¥33,000
(そ)	倉庫番DX	ヨコ	ナムコ	¥53,000
	〃 (ROM)	ヨコ	ナムコ	¥13,000
	ソニックブーム	タテ	セガ	¥30,000
(た)	ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥20,000
	大施風	タテ	タイトー	¥24,000
	ダーウィン4078	タテ	DECO	¥ 9,000
	脱獄	ヨコ	SNK	¥18,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥ 9,000
	ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥16,000
	ダブルドラゴン2	ヨコ	テクノス	¥30,000
	タフターフ	ヨコ	セガ	¥30,000
	ダブルドラゴン3	ヨコ	テクノス	¥40,000
	達人	タテ	タイトー	¥38,000
	XXミッション	タテ	UPL	¥10,000
	タスクフォースハリアー	タテ	UPL	¥28,000
	タイムスキャナー(A)	タテ	セガ	¥13,000
(ち)	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(て)	DJボーイ	ヨコ	カネコ	¥30,000
	テラクレスタ	タテ	日物	¥ 8,000
	テトリス	ヨコ	セガ	¥50,000
(と)	ドッジボール	ヨコ	テクノス	¥ 7,000
	トンマ	ヨコ	アイレム	¥35,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥35,000
	虎への道	ヨコ	カプコン	¥14,000
	ドカベン	ヨコ	カプコン	¥ 8,000
	どんどこどん(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(に)	忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥38,000
	ニャンニャンパニック	ヨコ	コナミ	¥16,000
(ね)	ネクストスペース	タテ	SNK	¥12,000
(は)	P・ビリヤード	ヨコ	セガ	¥ 7,000
	ハットリス	ヨコ	V・S	¥10,000
	バルガス	タテ	カプコン	¥ 6,000
	ハレーズコメット	タテ	タイトー	¥23,000
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000

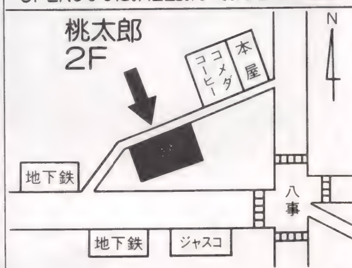
	パズニック	ヨコ	タイトー	¥15,000
	ハードパンチャー	ヨコ	コナミ	¥38,000
	パイプドリーム	ヨコ	V・S	¥23,000
(ひ)	飛翔鮫	タテ	タイトー	¥15,000
	ビジランテ	ヨコ	アイレム	¥ 9,000
	P−47(A)	ヨコ	ジャレコ	¥28,000
	ピストル大名の冒険	ヨコ	ナムコ	¥53,000
	〃 (ROM)	ヨコ	ナムコ	¥10,000
(ふ)	ファイアートラップ	タテ	DECO	¥ 6,000
	ブロックシード	ヨコ	セガ	¥38,000
	〃 (ROM)	ヨコ	セガ	¥ 9,000
	フラッシュポイント	ヨコ	セガ	¥28,000
	〃 (ROM)	ヨコ	セガ	¥ 9,000
	ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥28,000
	ブラックドラゴン	ヨコ	カプコン	¥13,000
	ブラストオフ(ROM)	タテ	ナムコ	¥ 9,000
	ファイナルブロー(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(へ)	ベイルート(B)	ヨコ	セガ	¥28,000
	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥13,000
(ほ)	ポンピングワールド	ヨコ	ミッチェル	¥30,000
(ま)	魔魁伝説	ヨコ	ジャレコ	¥ 9,000
(み)	MRヘリの大冒険	ヨコ	アイレム	¥35,000
	MR.五衛門	ヨコ	コナミ	¥ 6,000
	ミステリアストーン	タテ	DECO	¥ 8,000
(め)	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
	メインスタジアム	ヨコ	コナミ	¥18,000
	メガブラスト(SUB)	ヨコ	タイトー	¥ 9,000
(や)	やんちゃ丸	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
(ゆ)	USムスタング	ヨコ	UPL	¥28,000
(よ)	4−Dウォーリアーズ	ヨコ	セガ	¥ 8,000
	妖魔忍法帖	タテ	日物	¥ 8,000
	妖獣伝	タテ	アイレム	¥ 6,000
(ら)	ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥18,000
(り)	リングの王者	ヨコ	コナミ	¥18,000
	琉球	ヨコ	セガ	¥35,000
	陸海空	タテ	タイトー	¥ 9,000
	リングファイターズ	タテ	タイトー	¥ 6,000
(れ)	レッスルウォー	タテ	セガ	¥28,000
	レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥20,000
(ろ)	ロボレス2001	ヨコ	セガ	¥ 7,000
	ロードオブキング(A)	ヨコ	ジャレコ	¥30,000
	ロードランナー3	ヨコ	アイレム	¥ 7,000
	ロードファイター	タテ	コナミ	¥ 6,000
(わ)	ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥35,000
	ワンダープラネット	タテ	DECO	¥ 9,000
	ワールドスタジアム90	ヨコ	ナムコ	¥53,000
	〃 (ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 9,000
	ワールドコート(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥ 8,000

★ 麻雀 ★ 花札 ★

リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥ 3,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥ 8,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥ 8,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥ 8,000
麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥ 8,000
麻雀狂時代	ヨコ	サンリツ	¥ 3,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥ 3,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥ 3,000
お雀子クラブ	ヨコ	V・S	¥ 5,000
まゆみ危機一髪	ヨコ	サンリツ	¥ 5,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥ 8,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥ 6,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥ 9,000
S・リアルP3	ヨコ	セタ	¥33,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥ 8,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥ 9,000
アイドル麻雀	ヨコ	V・S	¥12,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥18,000
麻雀大予言	ヨコ	V・S	¥18,000
麻雀遊戯	ヨコ	ビスコ	¥15,000
麻雀フライデー	ヨコ	ダイナックス	¥12,000
キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥13,000
ねるとん牌鯨団	ヨコ	ダイナックス	¥20,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥ 6,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥ 3,000
ナイトギャルサマー	ヨコ	日物	¥ 3,000
ロイヤルクィーン	ヨコ	日物	¥ 3,000
ハウスマヌカン	ヨコ	日物	¥ 3,000
制覇	ヨコ	日物	¥ 3,000
家元	ヨコ	日物	¥ 3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥13,000
レディーハンター	ヨコ	日物	¥15,000
クラブ90	ヨコ	日物	¥15,000
テレフォン麻雀	タテ	日物	¥ 9,000
麻雀ナンパストーリー	ヨコ	日物	¥ 9,000
麻雀ピープショー	ヨコ	日物	¥ 9,000
麻雀殺人事件	ヨコ	日物	¥ 9,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥13,000
トリプルウォーズ2	ヨコ	日物	¥18,000
パニックスタジアム	ヨコ	日物	¥15,000
麻雀刺客	ヨコ	日物	¥ 9,000
麻雀Gメン89	ヨコ	日物	¥ 9,000
ギャルの開花	ヨコ	日物	¥13,000
大人の麻雀	ヨコ	日物	¥ 8,000

麻雀パネル(新)	¥ 7,000
中間ハーネス1本	¥ 2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎
OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表ついています。買取りもやっています!!★

ケイ アイ シー製
〈KIC'S 91〉



Ⓐ ビデオ、S端子対応……¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥29,000
Ⓒ Ⓐ、Ⓑ両方対応…………¥38,000

マイクロシステムプランニング製
〈COMBO AV〉



Ⓥ ビデオ・RF端子………¥34,000
Ⓡ RGB21ピン対応………¥29,000
(VR) Ⓥ、Ⓡ両方対応………¥36,000

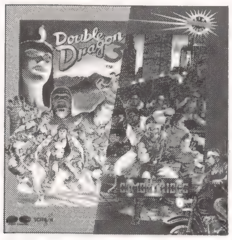
遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★TEL受付時間★
平日 AM 9:00〜PM 11:00
祭日 PM 1:00〜PM 11:00
日曜定休
店頭販売は前日にTEL予約が必要。
最新の在庫はリスト請求で分かります。
（62円切手×2を封筒で送って下さい）

私の知っている楽しいゲーセン
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋
◎春日井は出川のゲームセンターリサ



DOUBLE DRAGON3 THE COMBATRIBES —TECHNOS JAPAN—

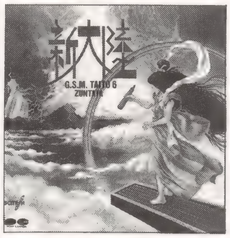


1991年6月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンG.S.M.1500シリーズ
CD：PCCB—00065　￥1500(税込み)
収録時間　59分11秒

〈DOUBLE DRAGON3〉 ザ・ロゼッタ・ストーン(アレンジバージョン)　ザ・ロゼッタ・ストーン　ドラゴン世界へ～イン アメリカ～新・ブラック・ウォリアーズ　ジムのテーマ～双截拳への道　ドラゴン世界へ～イン チャイナ～李のテーマ　ドラゴン世界へ～イン ジャパン～乱蔵のテーマ　ドラゴン世界へ～イン イタリー～ジュリアーノのテーマ　ドラゴン世界へ～呪いの森～エンター・ザ・ドラゴン　妖獣ガブリン～岩人ロッペ～蛭子の罠　蘇る2万年の魔人～クレオパトラのテーマ　世界の子供たちに　プレイバージョン
〈THE COMBATRIBES〉 THE FINAL BATTLE (ARRANGE VERSION)　TITLE ROLL～THE MOTORCYCLE NUCLEAR WARHEAD～2×4 FATMAN　～GO TO NEXT ACT AMUSEMENTPARK NIGHTMARE～ PERSIAN WARLOAD THE SLASH SKATE SCREAMERS ～ DESTROY OVERDRIVE　PLACE OF S.O.D. ～ WAR PAINT　THE SLAUGHTER TROOPS ～ SWASTICA IS CYBORG THE FINAL BATTLE　(MARTHA SPLATTERHEAD)　ENDING (OUT OF SOMEWHERE) ～ STAFF ROLL　(REST IN PEACE)　PLAY VERSION

テクノスジャパンの格闘ゲーム2本立。双方オリジナルバージョン+アレンジバージョン1曲の充実した内容です。
ダブルドラゴン3は各キャラクターのテーマのタイトルがついているのですが、私はやはりインチャイナ～李のテーマがお気に入りです。中国音階のメロディーと歯切れのいいドラムが気持ちいい。それとアレンジがすごいダンサブルなんです。ダンスダンスダンスとかの番組に使われてもおかしくないねえ（MCハマーを思い出すのだ）。
格闘物は雰囲気とノリが大切ですよね。

新大陸 —G.S.M. TAITO 6／ZUNTATA—



1991年6月21日発売
ポニーキャニオン／サイトロンG.S.M.
CD：PCCB—00064
￥2500(税込み)
収録時間　46分56秒

〈Arrange Version〉 ～Ｉ～ The Story
Aquarius　Notification　Rune & Ark　仲よくしようよ！みんな友達さ!!
Muse Valley
〈Original Version〉 ～Ｉ～ The Story (Rastan Saga Ⅱ)
Aquarius (Night Striker)　Notification (Side Effect)　Rune & Ark (Runark)　Theme of Kain (Runark)　仲よくしようよ！みんな友達さ!! (ミズバク大冒険)　Muse Velley (DariusⅡ)

いやはやなんとも、風変わりなアルバムです。最近のゲームの代表的な曲のアレンジ+オリジナルで構成されているのですが、アレンジは一聴の価値あり。アレンジャーによってこうまでなるか！と驚きました。オリジナルと聴きくらべてみるとおもしろいね。
ゲームミュージックもいろいろな方向性を持って展開されていくだろうな…みたいな予感をさせるアルバムです。ただ、展開させすぎるとついていけないVGMファンも出てしまう。アレンジについては、そのへんの程度が最大の課題なのでは？



もう夏の気配がちょっとだけ感じられるかな…とか考えているこのごろです。
DISC BOXはいつも絶好調！今日もつぶぞろいのタイトルがずずいーっとそろってるよっ。それから8月21日、あの三橋美智也さんの歌による「ゴエモン音頭」(キング)も発売されるよ。

パーフェクトセレクション パロディウスだ！

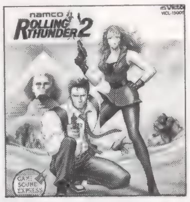


1991年6月21日発売
キングレコード／コナミレーベル
CD：KICA—1032
¥3000（税込み）
収録時間　38分52秒

1．神話からお笑いへ　2．アイランド・オブ・パイレーツ　3．クライシス第4楽章　4．ホット・リップスのテーマ　5．ビューティフル・ギャルズ　6．ラビリンス　7．もっとも北の国から'90　8．嗚呼！日本旅情　9．ナイト・オブザ・リビングデット　10．ピエロの涙も三度まで　11．エンディングだ！～ランキングだ！

コナミのなぞなぞ鈴木氏のギターを中心に、アレンジャーに入江純氏（千両箱平成三年版のSAORーの曲のアレンジも1曲担当）、シンセには元YMOのツアーメンバーの松武秀樹氏（ビデオゲーム創成期にはゲームの曲作りも担当した）によって構成された強力ユニットの誕生だ。
今後コナミ・レーベルから発表される「パーフェクトセレクション」はこのユニットの作品の予定だ。

ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス「ローリングサンダー2」

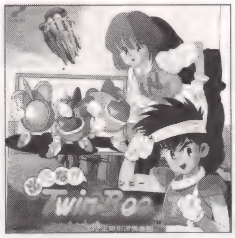


1991年6月21日発売
ビクター音楽産業
CD：¥1500（税込み）
収録時間　32分07秒

1. ATTRACT　2. LEILA & ALBATROSS（未使用）～ TITLE　3. CREDIT ～ MISSION 1　4. ROUND START Ver. 1　5. THEME FROM ROLLING THUNDER 2　6. A RESIDENCE OF TERRIBLE　7. ACROSS THE TUBE　8. WHERE IS THE TARGET?　9. ROUND CLEAR short Ver.　10. GAME OVER ～ NAME ENTRY　11. ROUND SELECT　12. GIMDO GOES TO EGYPT（未使用）　13. MISSION 2 START（未使用）　14. ROUND START Ver. 2　15. VIEW OF DYNAMISM　16. AN ANCIENT WAY　17. THRROR FOR SALE　18. MISSION IMPOSSIBLE RUNNING DECAYED　19. THE FINAL COMMAND　20. THEME FROM GIMDO　21. ROUND CLEAR long Ver.（未使用）　22. ESCAPE!! ～ ENDING THEME

全体的に渋めでおさえた音色だな、と思いました。にぶい、鉛のようなイメージを持ちました。それでいて暗くはないんですよね。
ストーリーや世界観がしっかりしていればいるほどVGMは重要な役割をうけもちます。その場面の雰囲気を2倍にも3倍にも盛り上げる、映画音楽と同じ役割ですね。
VGMというよりBGM的な要素を多く含んでいると思います。

出たな!!ツインビー —コナミ矩形波倶楽部—



1991年6月5日発売　キングレコード／コナミレーベル
CD：KICA—7503　¥2800（税込み）
収録時間　51分11秒

■アレンジ・バージョン　1．風の贈り物　2．雲海を越えて　3．イーバの神殿　4．惑星メルに平和の戻る日　■オリジナル・ゲーム・サントラ　5．出たな!!ツインビー　6．メル王女からのメッセージ　7．風の贈り物　8．雲海を越えて　9．天空の要塞ラピュタ　10．World of the Mold　11．水上の行進　12．イーバの神殿　13．霧のむこうのパラダイス　14．イーバ星人の攻撃　15．来るなら来いっ　16．ありがとう！ツインビー　17．イーバの帝国脳味噌昆虫　18．惑星メルに平和の戻る日　19．Let's try again　20．Congratulations!　■SOUND EFFECT　21．効果音アラカルト～ガッチンコ　22．お・ま・け

待望のタイトル、出たな!!ツインビーの登場です。
いつもゲームセンターで、ひときわよく聴こえるタイトルデモのBGMが印象的でした。なんていうか、音色に深みがあって透明で、たとえると風とか水とか、そんなイメージなんですよね、ツインビーって。
今回はアレンジも4曲入ってお得です。謎のお楽しみのおまけ入りだしね。
全体的に楽しげな曲が多い中で異質なのが最終ボス（脳味噌昆虫…変な名前…ぷぷっ）が倒されたときの叫び声。こわいー!!聴いてみてね。

ミッキー

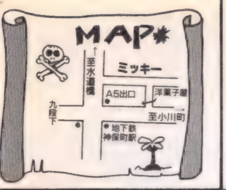
☆今月はここ1年間、載らなかった写真をまとめてみたぞ。君は写ってるかな?



このコーナーに写りたい人、6月3日PM4時にミッキー集合。

★ミキ丸一家第14回





地下鉄神保町駅A5出口より出て左折、
お菓子の柏水堂横を左折して直進すれば。

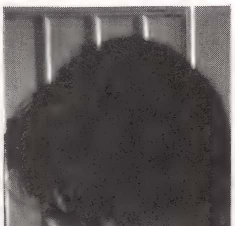
ゲームコーナー
全台50円!!




●突然ホームドラマの巻
四流ドタバタ青春ストーリーのはずであった「ミキ丸一家二周目」に異変が生じた。
魔マさんが女のコを出産したために突然、中流家庭ホームドラマへ変わってしまったのだ。しかし作者がよけいな心配をするまでもなく、早くも、新生児室において、ドタバタの予兆をみせるミキ丸一家であった。

●キャラコン当選者
「りっとちゃん」はXZR君の案だ。今月は常連軍団がそろってアホなキャラを考えてくれた(下イラスト)中で、マジメに設定していた部分がマルね。今度はエンピツ描きでなくスミ入れして応募してほしいな。(Ⓐ当たり)
さて今月、一番多くキャラクターを作ってくれた日吉君は、例によってインパクトのある××い絵であったが、せっかくだから最多応募賞ということで、素顔を載せてあげよう。うれしいでしょう?
次回の課題は人気シリーズの先生と生徒の再登場だ。新生?歯我田中のキャラクターをどんどん作ってね。それからⒷ賞のテレカは毎月、内容が変わるので(今度はアレだー)ねらい目だぞ。

投稿者の横顔の巻



●今月は特別にこの顔にⒷ賞をあげよう。

タマのミキ丸―キャラクターコンテスト

楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか?毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

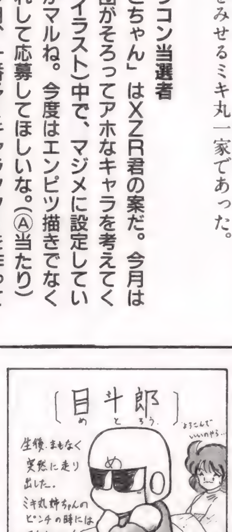
要領　住所、氏名、年齢をかいて右頁のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表　面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望（ⒶかⒷ）を書いてね。

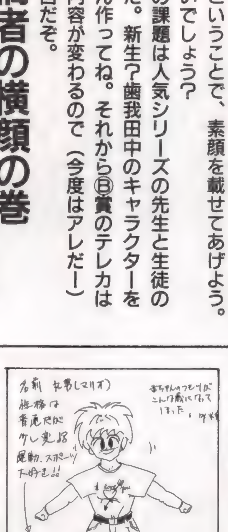
締切　毎月20日、今月は6月20日
Ⓐはミキ丸キーホルダー
Ⓑは㊙ゲームテレカ
テレカは毎月内容が変わるよ。

どこが乳児なんだイラストコーナー

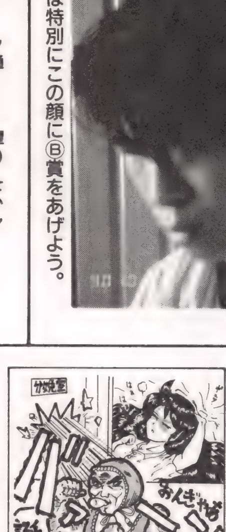
●群馬県　夜叉鬼狼君―Ⓑ当たり
なかなかいいぞ。もうちょっと体に特徴があると使えるんだけどね。



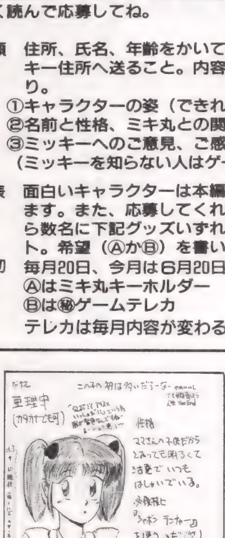
●静岡県　鈴木君―Ⓑ当たり
君のいう通り。生まれたばっかりのキャラ募集なんだよね。



●大阪府　WATS君―Ⓑ当たり
赤恥百連発!ボツにすると思って描いたんだったら大間違い。でもⒶ希望のⒶはまたこんどね。



●愛知県　田端君―Ⓑ当たり
だから生まれたばっかりなんだってばあ。



「ミキ丸一家2周目」連載第14回　作・みんくいるか　提供・ミッキー　★きっと来年は3周目になるんだろと思いつつ次回続く。

発表

第3回

ゲーム懸賞論文 入選作品

第3席

殺人兵器といわせない

栗林左千子　大分県(19歳・学生)

5年前の出会い

「女だってここにくる時代なのさっ」と言いつつ、今日もゲームセンターに単身のりこむ女ゲーマーここに一人…と書くと格好よく聞こえるが、実際はかなりおちゃらけた女ゲーマー・それが私である。ゲームセンターに飛びこんでもう3年。自分で自分が少し情けなくて頼りない気もする。こんな私の、ことの始まりは今から5年前に遡る。

旅先のある所で、私はグラディウスと出会い、短い時間ながらもトライしていた。「真っさらな素人があのグラディウスを…」と考えると難度が高く、クリアは無謀な行為だったかもしれない。だが、私は自力ではなかったけれどクリアした。協力者は見知らぬ男性。向かいに腰を下ろし、言葉のみのアドバイスに私は多少戸惑いつつも従った。

初めてのゲームに初めてのクリアという偉業(?)をなし、私はエンディングの感動を味わった。その時、その人は「本当にゲームが好きな人は将来いいものに出会うことができる。万が一そうでなかったとしても、それ以上を望み、いつかは探し始めるだろう」と一言残して、私から離れていった。

当時、私は言葉の意味がよく理解できなかった。人間不信という厚い壁が、邪魔をしていたのかもしれない。言葉の意味が分かり始めたのはその自分自身を脱出した2年後だった。つまり、ゲームセンターに飛びこんだ時。それから自分なりのものを求めていた私の前に突然現れたのは、あの「ニンジャウォーリアーズ」だ。

私が彼らに出会ったきっかけは一本のミュージックテープから始まる。いろいろなVGMを聴き始めた時、たまたまニンウォリが混ざっていたのだ。

初めて耳にしたニンウォリのVGMに、私は何かを感じずにはいられなかった。古風で何か日本臭くて(すいません)…巧みに流れる音にどれだけ思いをはせ、そして強く願っただろう。「彼らに会いたい」と。

そのころ世間には既にあのダライアスIIが出回り始めていた。私は懸命にやりこんではいた(割には行き詰まっていた)。基板の新旧交代は早い。後に残された黒ずんだ左手(私はレバーを中指と薬指の間に挟んで上向きに持つので、トグロ攻撃の際コンパネにぶつけてしまうのです)を眺めながら、ゲームセンターのシステム〝基板の出入り〟を恨めしく思い、それに気がつかなった自分が大ぼけに思えて仕方がなかった。

ところが、神は私を見捨てなかった。夜祭りの歩行者天国で見つけた一軒のゲームセンターに、ニンウォリがまだあったのだ。「ああ、私はこれを探していたんだ」。これ以上の言葉はいえず、ただ呆然と筐体を見つめていたのを覚えている。



心に残るもの

普通より遅い惚れよう(?)に苦々しい思いをしつつ、私はことあるごとに彼らに会いに出かけて行っては彼らを通して手裏剣を投げ、苦無を握り、息遣いを知った。正直なところ、私はニンウォリ自体

ゲーム懸賞論文「私の主張」ゲーメスト／コインジャーナル

に出会うまでVGMからイメージを膨らませていただけでストーリーなど全く知らなかった。ヘボゲーマーの私が1面、2面とクリアしていき、それでもってこれを機に知り合った二人に初めてエンディングを見せてもらった時、私は声を殺して泣いてしまった。周囲の心配をよそに泣きじゃくってしまった。ただ感動したのではなく、悲しすぎてそうなったといったほうが正しいと思う。まさしく「革命のために生き、革命のために散る」彼らの使命に余りにもショックを受けたからだった。

そんなこともあって、私はストーリーからうかがえる彼らの『心情』を感じて、彼らが私の動きを忠実に受け取ってくれるように、私も彼らを一人の人間として受け取るようになった。

私は、彼らのように力も使命も背景も持ちあわせていない。手裏剣や苦無を持つ必要もない。でも、彼らがごく身近な人間に見えて仕方がなかったのは、彼らの『金属性の冷酷さ』が自分にもあったからだろうと思う。冷酷さがあることに、私は強気であるが何も哀れだと思ったことはない。きっと彼らもそうだろうから。狂った殺人兵器と言われたように、私も「手のつけようのない生徒」といわれてもいた。

この世界で、現実よりも非現実の人間を選ぶといえば、常識から見ると私は精神異常者にでもなるだろうか。私も自分が相当キテることは認めているが、「革命のために生き、革命のために散るという青銅色した骨格のもっともらしい人間」に、何もできない無力な人間が身近な感情を持っても構わないのではないかと思う。無論、相手は微笑んでくれるわけでもない。ましてすべてを語ってくれるわけでもない。画面ごしということを、自分でもわかり切ったつもりでいるのに、否定しつつも眺めては鼓動までも感じていたのは事実だった。

今ではもうほとんど残っていないあの筐体、私がもっと早く彼らに出会っていたらと思うと悔しくて仕方がない。自転車を毎日のように走らせたのも、ゲームセンターの人に頼み込んでイラストボードを譲ってもらったのも、すぐにでも消えてしまうのではないかという恐れからだった。いよいよもって私の手元から消えてしまった時はエンディングを見た時よりショックは大きく、声を喉に詰まらせた。それを聞いた友人がいった。

「残念だね。でも君の心にも私の心にも彼らは焼きつけられているはずだし、それは自分がどれだけ彼らを愛したかっていう証拠のようなものだよ」。確かにそうだ。納得がいく。ゲームは何も残らない。でも心には残る。自分の心には残ってくれる。だけど、彼らはもっと大切なことを私に教えてくれていた。

それは〝あの言葉〟の意味である。あの一言に一体どれだけの深い意味が含まれていただろうか。一つでも、苦労してクリアした時のそれは口では言い表せない。

結局、私はニンウォリをクリアできなかったけれど、このことを良い結果として受けとめている。一瞬の中でゲームという域を超えた一番思い出深い大きな習得、忘れてはならない、一言では済まされない大切なことをしっかり胸に止めておかなければ、私と彼らとの出会いは水の泡へと化してしまうかもしれない。

私は忍者にはなれなかった。でも、手を伸ばせばそれは摑めたし、今ここに私という人間がいる。このことを原点にして今からも生きるために。そう、苦無を持つ手も、最後まで狂った殺人兵器と言われた彼らの息遣いも感じ取りながら…ずっと。

最後に…貴方たちを少しでも奪われずに済んだことを、私は心底感謝します。

批評

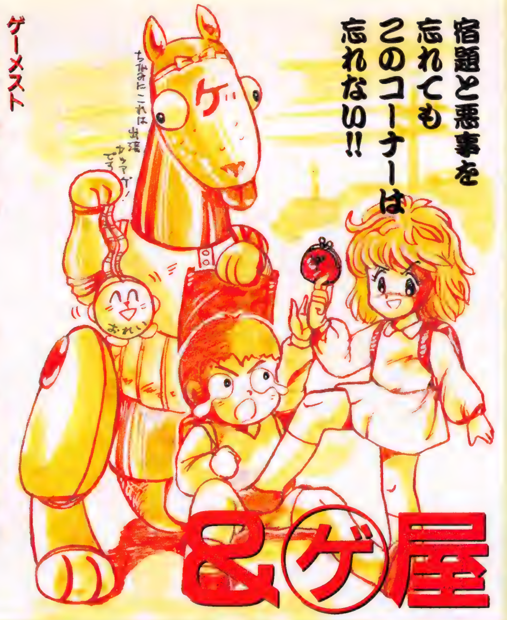
今回は、大分県の栗林さんの〝殺人兵器とは言わせない〟を紹介します。

この論文は、ニンジャウォーリアーズ等のゲームを通じて、感じたままの心の流れをそのまま文章にしています。ガチッとした論文と完全に対極にあるような文章で、正確な意味では論文とよべないものでしょう。

感性のままに書いているので、少しわかりづらいところがあるのは否定できません。しかし、19歳の女の子の感性というものがよく出ていて、こういう文章は私には書けないなと思わせる部分があります。

ゲーセンのゲームは、決して多くを語りません。文章は多く出てこないのが普通です。しかし、ゲーム中のキャラ、主人公やちょっとした背景から多くのものを想像させる、そこがアーケードゲームのよいところだと私も思います。彼女はニンジャウォーリアーズから大切なものを得たようです。

（ぜんじ）



ゲーメスト 読者サービス部 &ゲ屋

宿題と悪事を忘れてもこのコーナーは忘れないい!!

ゲ屋の出張販売だ!!

ゲ屋が走る!!

全国のみなさん、おまたせいたしました。ついにゲ屋が走りだす時がやってきたぞ！

ゲ屋は遠くて行けないよーとか、地方に支店を出してくれーなど、多くのご意見・ご不満におこたえしてゲ屋が全国縦断出張販売をスタートする。

第一弾!!

ゲ屋全国縦断販売の一発目は、6月21・22日に仙台で行われる、MAMOアミューズメントフェア'91に乗り込むことが決定している。東北で初のアミューズメントショーということで、みんな気合が入っているのでぜひ来てね!!

ついに登場！走るゲ屋。日本中を北から南へ大移動！君の町のゲーセンにだって行っちゃうぞ！

愛称・イベント募集

この超ド派手の車に名前をつけてほしいのだ。いつも表紙のイラストを書いてくれている藤原ひさし先生が、じきじきに書き下ろしてくれた気合の入ったイラストなので、かっこいい愛称を考えてね！

また、販売先でのイベントなどのアイデアも募集しています。普段ゲ屋のイベントにこられなくてムズムズしてる君たちの意見を聞かせてね！

応募方法は16ページについているハガキを使用してください。

締め切りは6月20日消印有効。採用された方には豪華賞品をプレゼント。

全国のゲーセンへ伺います

ゲ屋では全国のゲームセンターのみなさんと協力してこのイベントを行っていきたいと考えています。

ぜひ来てね！まってるよ！というゲームセンターのみなさん、全国各地ゲ屋は出張しますのでご連絡ください。☎03（3293）9321 担当小嶋まで。詳しい内容はその時ご相談させていただきます。たくさんのご応募をおまちしております。



これが走るゲ屋だ！

ゲ屋はみだし情報Ⅰ



◀「ワルキューレストーリーブック」JICC出版局 1,400円



▼「ワルキューレの冒険」㈱双葉社 1,000円

※この商品は通販できません。ごめんね！そのかわり上の車で販売しにいくからまってってね！

この人気はなんだ!! さすが神の子 ワルキューレ!!

㈱ボークスが3月に発売したフィギアだ。サイズは1/8と1/12の2種類がある。ゲ屋でも入荷初日に売り切れという大人気グッズだ。



◀ワルキューレ・フィギア ㈱ボークス 1/12=2,800円、1/8=4,800円

テレカ



■ファイナルファイト(C—4)



■ストライダー飛竜(C—2)



■パロディウスだ!オールスターズ(P—3)



■パロディウスだ!モアイ戦艦(P—4)





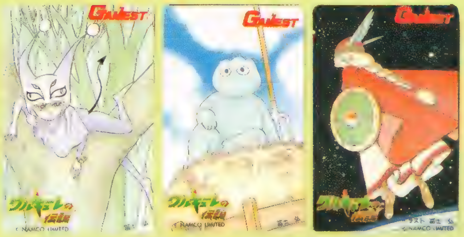
■雑君保プ(ZT—1)

●テレホンカードの価格はすべて1000円(F-2を除く)送料サービス



■ギャルズアイランド
完売記念テレカ(GI—1)
■5枚組・美麗ケース入り
定価5500円
㋘ロゴステッカー付き





■冨士弘のワルキューレテレカ
3枚セット(F—2)
●3500円(送料サービス)

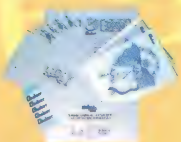


■麻雀バトルスクランブル(VS—1)

おなじみ



■ゲーメストスタッフ
ジャンパー(G—2)
●5000円　送料サービス



■冨士弘のワルキューレ
レターセット(F—1)
●600円
3セット以上360円



■ゲーメストNEWオリジナルTシャツ
(W—5)1着2000円
(送料サービス)



■ゲーメストオリジナル
トレーナー(W—1)
1着3900円(送料600円)



■ゲーメストバインダー
(B—1)●800円
送料1冊360円
2～4冊730円
5冊以上880円

下敷き



■冨士弘のワルキューレ(F—3)



■パロディウスだ!摩天楼の危機編(P—2)



■パロディウスだ!燃ゆる帝都編(P—1)



■ファイナルファイト(C—3)



■ストライダー飛竜(C—1)

下敷きの価格はすべて250円
送料1枚120円、2枚以上250円



■オリジナルテレカケース(G—1)
●1000円　送料2セットまで250円
3セット以上360円

■オリジナルバッジセット(B—2)●500円
送料4セットまで250円、5セット以上360円



ゲーメスト読者サービス部通販申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込みください。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1カ月以上かかる場合があります。

送料のお知らせ
たくさんの商品を買った時にはその中から一番高い物の送料分を送ってね。
(例)テレホンカード……サービス
下敷き2枚…………250円
バインダー2冊……730円
上記を一括注文の時、送料は730円です。

ちゃら子のVIDEO＆CD月間TOP10



ごきげんよう、ビデオ&CD TOP10です。

今月は予想どおりストリートファイターⅡ、ドラゴンセイバーが大人気。ドラゴンセイバーは品切れのため少々伸び悩んでしまいました。売れすぎちゃったのね。

ビデオは大きな動きはなかったのだけど、ビデオゲームの歴史・ナムコ編が発売されて好調な出あしを見せているので、このあとどうなるか楽しみだね。

CDのほうもS.S.T.BANDのフォーミュラ、エドワードランディなど話題になっているし。来月も気になるなぁ。

今月のおすすめ

ビデオ編

ゲームミュージックフェスティバル'90

昨年8月に日本青年館で行われたZUNTATAとS.S.T.BANDのライブビデオ。

人気バンドが一度に見られるなんてうれしいよね。今年もゲームミュージックのイベントないのかな？

CD編

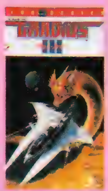
クラックダウン／ゲイングランド

大人気ではないのだけれど好きっていう人は多いのよね。私もゲイングランドの3面の曲が大好き。中国音階って聴いてて気持ちいい。

クラックダウンも聴いてほしいな。

それでは、来月もよろしく。

ビデオ



グラディウスⅢ 74Pts㋖(V-48)
●70分／6500円
1位



パロディウスだ!! 62Pts㋖(V-47)
●50分／4000円
2位



ナムコギャルスアイランド 41Pts㋚(V-41)
●30分／3800円
3位



TVゲームの歴史2〈タイトー編〉 19Pts㋚(V-43)
●30分／3800円
4位



美少女ソフトオリジナルカタログ1 16Pts(ポ)(V-40)
●38分／3800円
5位

㋐=アルファレコード・㋚=サイトロン・㋖=キングレコード・(ポ)=ポリスター

(V−27)	⑥	カプコンゲームシンドローム	14Pts	㋚	9476円
(V−31)	⑥	SETAスペシャル	14Pts	(ポ)	3914円
(V−42)	⑧	TVゲームの歴史1〈タイトー編〉	13Pts	㋚	3800円
(V−9)	⑧	グラディウスⅡ	13Pts	㋚	3378円
(V−46)	⑧	マージャンギャルズグラフィティVOL.5	13Pts	㋚	3000円

CD

CD送料のお知らせ
●1枚→250円
●2枚(2枚組)～3枚(3枚組)→360円
●4枚以上→400円



ストリートファイターⅡ 75Pts㋚
●3500円
1位



ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVoL.1「ワルキューレの伝説」 60Pts(ビ)
●1400円
2位



サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990 46Pts㋚
●4500円
3位



ビデオゲーム・グラフィティVOL.2 44Pts(ビ)
●2812円
4位



マーベルランド 35Pts㋚
●1500円
5位

01057	⑥	ダークシール	31Pts	㋚	1500円
01127	⑥	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4(2枚組)	31Pts	(ビ)	3000円
01124	⑥	コラムス／コラムスⅡ	31Pts	㋚	1500円
01061	⑨	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス2	30Pts	(ビ)	1500円
01017	⑩	ダライアスⅡ(2枚組)	26Pts	㋚	3200円

CD新譜

01133	出たな！ツインビー	2800円
01134	新大陸／ZUNTATA	2500円
01135	ダブルドラゴン3・ザ・コンバットライブス	1500円

おすすめビデオ



■はじめまして(V−37)※
●30分／5800円



■ダライアスⅡ(V−38)※
●45分／4944円



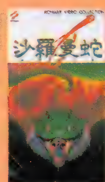
■美少女ソフトオリジナルカタログVOL・1(V−40)※
●38分／3800円



■アフターバーナー(V−1)
●30分／3378円



■源平討魔伝(V−15)
●30分／3667円



■沙羅曼蛇(V−4)
●20分／3378円



■スーパーモナコGP／ターボアウトラン(V−34)※
●60分／4944円



■パワードリフト(V−18)
●30分／3667円



■TVゲームの歴史(ナムコ編)VOL・1・2(V−50・51)
●各30分／各3800円



■麻雀バトルスクランブル(V−44)※
●45分／8800円



■マージャンギャルズグラフィティVOL・1(V−30)
●30分／2884円
■マージャンギャルズグラフィティVOL・2(V−33)※
●30分／2884円
■マージャンギャルズグラフィティVOL・3(V−36)※
●30分／2884円
■マージャンギャルズグラフィティVOL・4(V−39)※
●30分／2884円

☆ビデオはすべて送料サービスです。
●※はVHSのみ

おすすめCDリスト

01019	R-TYPEⅡ	2500円	01104	みつめていいよ創刊号	2884円	01074	サンダークロス／コナミ矩形波倶楽部	2843円
01076	パロディウスだ！	2800円	01107	みつめていいよ増刊号(3枚組)	5000円	01021	ファイナルファイト(2枚組)	3500円
01077	こなみ・すぺしゃるみゅーじっく千両箱 平成三年版(3枚組)	6800円	01111	矩形波倶楽部	3000円	01108	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.3「ファイネストアワー」	1500円
01026	S.S.T.バンドライブ	2500円	01112	マージャン・サウンド・グラフィティ	2500円	01084	タイトーゲームミュージックVOL.2	2627円
01099	THIS IS NAMCO!	2600円	01114	みつめていいよ第2号	2800円	01013	ストライダー飛竜	2627円
01054	ZUNTATA LIVE	2500円	01002	ギャラクシーフォース	2627円	01001	ニンジャウォーリアーズ	2627円
01062	ナムコ・ベスト・ヒットパレード！	2500円	01075	ミュージック・フロム SUPER魂斗羅&A-JAX	3000円	01038	エリア88	1500円
01063	ビデオゲームグラフィティ	3008円	01130	ASOⅡ	1500円	01063	グラディウスⅢ	3000円
01064	ビデオゲームグラフィティVOL.3～6	各2812円	01131	雷牙	1500円	01131	ビデオゲームグラフィティVOL.7	2800円
01070	交響詩グラディウスⅢ	3000円	01128	Formula(2枚組)	3200円	01132	コナミ・ゲームミュージックコレクションVOL.3	2800円



㋘屋イベント速報

㋘屋が動く!! しかも走る!!



行ってみたいけど遠くて…行ってみたけど狭くて…などの意見が毎日のように殺到する、ここ、東京・内神田の㋘屋。
それがなんと、お店に車輪がついて走るようになったのだ（自走式㋘屋）。妙なペインティングのお店にタイヤがついて走っていたらそれは㋘屋だと思ってまちがいはない。
まずは、仙台に初登場だ!!
㋘当日、ゲーメストブース（予定120坪）では、もういらない！というぐらいのゴーカプレゼントがあるぞ!!ブースでウロウロしてればゲーメストに載るかもしれないし。

◆MAMOアミューズメントフェア'91
○６月21日㈮・22日㈯両日ともAM10時～PM５時
○仙台サンプラザにて
○問い合わせ☎022(236)2828

㋘屋はみだし情報Ⅱ

㋘屋が開店して約半年、サービスカードの㋘の印もたまってきたかな？賞品はいろいろあるのでじっくり考えて交換してね！

★㋘屋テレカ　スタンプ20コ



★ゲーメストライターセット　スタンプ20コ



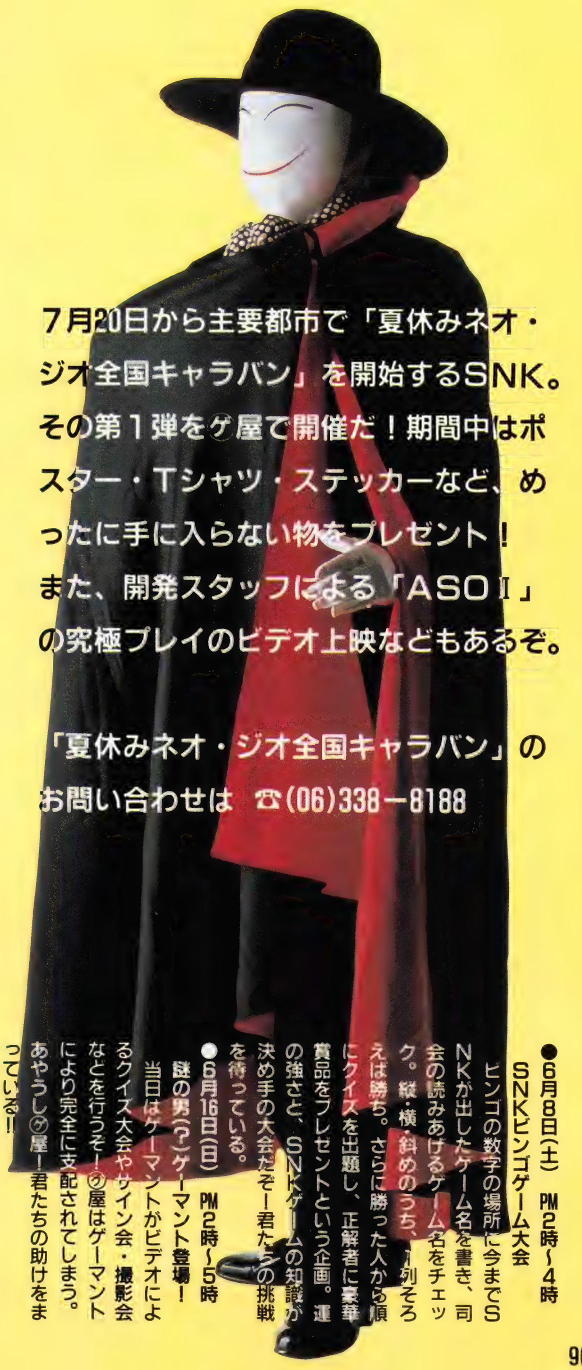
★ゲーメストタオル　スタンプ40コ



★㋘屋特製アルバム　スタンプ40コ



6月8日㈯～6月16日㈰
「SNKフェア・ゲーマントが㋘屋を制覇する！」



7月20日から主要都市で「夏休みネオ・ジオ全国キャラバン」を開始するSNK。その第１弾をゲ屋で開催だ！期間中はポスター・Tシャツ・ステッカーなど、めったに手に入らない物をプレゼント！また、開発スタッフによる「ASOⅡ」の究極プレイのビデオ上映などもあるぞ。

「夏休みネオ・ジオ全国キャラバン」のお問い合わせは　☎(06)338－8188

●6月8日㈯　PM2時～4時
SNKビンゴゲーム大会
ビンゴの数字の場所に今までSNKが出したゲーム名を書き、司会の読みあげるゲーム名をチェック。縦・横・斜めのうち、一列そろえば勝ち。さらに勝った人から順にクイズを出題し、正解者に豪華賞品をプレゼントという企画。運の強さと、SNKゲームの知識が決め手の大会だぞ！君たちの挑戦を待っている。

●6月16日㈰　PM2時～5時
謎の男(?)ゲーマント登場！
当日はゲーマントがビデオによるクイズ大会やサイン会・撮影会などを行うぞ！㋘屋はゲーマントにより完全に支配されてしまう。あやうし㋘屋！君たちの助けをまっている!!

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	98420
金額			
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部		

料金	払込み	特殊
		円

備考

※（郵便番号）〔お忘れなく〕

（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕

（おところ）〔フリガナ〕

（お電話）〔　—　—　〕

払込人住所氏名

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	5	98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部		
金額			

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

㋘屋 瓦版（かわらばん）

第5号

編集人：古葉美一
㋘屋瓦版
1991年(平成3年)
6月1日㈯



今回は音楽一色っス

VGM豪（マニア）の者、ここに集う

去る4月28日、当㋘屋にて中潟氏司会によるVGMドレミファドン大会が催されました。客入りはバッチリ。参加希望者もバリバリで、ジャンケンで定員(10名)にしぼったりする始末。いつものことだけど。

話は2日前にさかのぼる。

古葉　ムチャクチャ難しくしましょう。

店長　よし、VGMマニアの鼻っ柱をへし折ってやるのだ。うひ♡

古葉　UFOロボダンガーとか入れちゃおう、むひひ。

2人　ホーッホッホッ！

……てなかんじで、無茶苦茶に難しいクイズを考えたつもりだったんですが、ああ、おそるべしVGMマニア。もうポンポン当たる当たる。中潟氏も、用意したヒントを読むことはほとんどなかったりして。

実は鼻っ柱をへし折られたのは我々だった。

クイズのあとには中潟氏の㊙な話をしていただいてシメ。ご苦労さまでした。



㊙話をする中潟氏。なんかすごいこと言ってます。

矩形波の魅力を満喫!!

そしてゴールデンウィーク最終日である5月6日、矩形波倶楽部の古川氏が一日店長としてやってきました。

まず、いきなり生演奏。曲はアルバム「矩形波倶楽部」から4曲。そしてサイン会へ。

中には「僕の上着にサインして」とか「俺の**会員証**にサインして」などという傾（かぶ）いた人もいたね。

しばしの休憩のあと、再び生演奏。いやあ、やっぱりいいっスね。僕だけじゃなくみんな共感したみたいで、この日は「矩形波倶楽部（CD）」がよく売れたようです。

クイズ大会では、またもや「こりゃ絶対わからんぞ」と思って作った問題も若干1名にアッサリ答えられてしまって、またまたくやしい思いをした我々でありました。次はおぼえてろッ。

というわけで古川さん一日店長ご苦労さま。



もうノリノリの古川氏。きまってるね！



6月のイベント

8日㈯～16日㈰ SNKフェア

右のページを見ていただければわかるように、この期間中、㋘屋はSNKカラー一色になる。盛りだくさんのイベントやプレゼントを用意して待ってるよ！

30日㈰2時～4時 スコルピウスゲーム大会

いろいろとお騒がせしておりますスコルピウス。おまたせ－6月28日に再度発売ということになりました。さらにパワーアップしたスコルピウスが登場するので、期待して待っててね！

スコルピウスをやったことがないよー

という人、ご安心ください。25日㈫～29日㈯、㋘屋にX68を設置しますので、自由に練習できます。遠慮はいりません。ガンガン練習をして腕を上げてください。

ルールは5分間のタイムトライアルで、スコアを競っていただきます。参加者は、X68ユーザー10名、もってない人10名でそれぞれ競っていただきます。当日抽選にて参加者を決定しますので、遅れないで来てください。

5月号のカプコンクイズ当選者発表（定員10名）

……でも正解は1名だけです。

千葉県　伊藤徳彦君

ちなみに正解は①・②・②ですね。やはり3番がつらかったようですね。はっはっは。じゃ伊藤君まっててね。㊮

今月の新作情報（惑星メル衛星軌道上7日＝豪快太郎）

あどーもっス。今月のラインナップはなかなかですよ。

6月5日発売

◎出たな!!ツインビー　（2800円）

6月21日発売

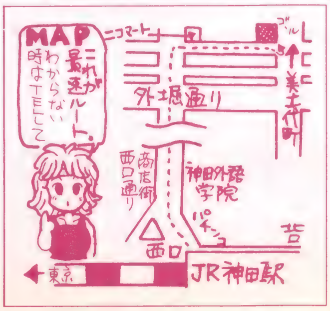
◎新大陸－ZUNTATA　（2500円）

◎パーフェクトセレクションパロディウスだ！　（3000円）

◎サウンドエクスプレスVOL5ローリングサンダー2　（1500円）

◎ダブルドラゴン3・コンバットトライブス　（1500円）

うひー金がもたないー！



GAMEST ゲーメスト 7月号 プレゼント

プレゼント希望の人は 6月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
6月30日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト7月30日発売9月号誌上にて。

① アイレム提供 トンマPCエンジン(5名)

愉快・パワフルなトンマが当たる

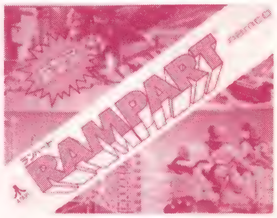


② アミューズビデオ提供 ゴモラ基板

戦略的ハードメタルシューティングが君の手に!!

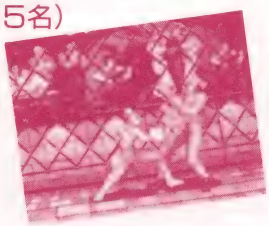


③ ナムコ／アタリ提供 ランパートPOP(3名)



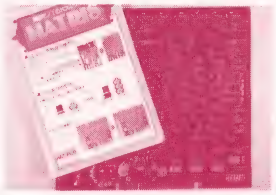
G・Wで極めた人も多いのでは…？

④ カプコン提供 ストリートファイターII (カプコンオリジナルビデオ)(5名)



まだまだ人気あがりまっせ!!

⑤ ロータスプレス提供 ハットリス基板(2名)



君はもうこのゲームのと・り・こ

⑥ 毎度おなじみ㊙生写真(3枚1組10名)

中身は当たってのお♡た♡の♡し♡み♡



⑦ ゲーメストアイランドオリジナルテレカ(5名)

NEWバージョンも大好評!!



⑧ ゲーメスト読者サービス部提供 ゲーメストステッカー(2枚1組5名)



㋘屋でも手に入らない非売品

⑨ 3Dコーナー提供 ブローチ(5名)

やっぱパロネコはかわいいよね



⑩ ㋘屋提供 カプコンレーシングチーム石川選手サイン入りタオル(20名)



当選おめでとう 5月号プレゼント 当選者発表

①(有)アミューズビデオ米子提供 基板
(富山県) 猪原光洋君
(奈良県) 井上育男君

②(有)アミューズビデオ米子提供 双眼鏡
(神奈川県) 鴨志田隆君
(京都府) 縄田憲一君

③ポニーキャニオン／サイトロン提供 S・S・T・BANDテレカ
(北海道) 村上崇志君
(宮城県) 鈴木輝也君
(山形県) 星野晴美さん
(大阪府) 伊藤昌洋君
(鹿児島県) 藤原蘭迦さん

④ポニーキャニオン／サイトロン提供 ZUNTATAテレカ
(神奈川県) 小宮 郁さん
(大阪府) 原川陽二郎君
(〃) 楠原武哲君
(徳島県) 早崎智史君
(福岡県) 河崎智子さん

⑤カプコン提供 ストリートファイターIIポスター
(北海道) 高木尚裕君
(宮城県) 阿部 功君
(福島県) 野地吉則君
(群馬県) 平田英樹君
(茨城県) 砂押瑞穂さん
(〃) 小井戸清彦君
(埼玉県) 天田雅之君
(〃) 野原茂弘君
(千葉県) 小高俊哉君
(神奈川県) 大河内崇君
(山梨県) 小沢史郎君
(長野県) 山岸佳広君
(静岡県) 榊原理人君
(新潟県) 間 恒介君
(富山県) 高畑誠治君
(三重県) 渥美裕次君
(鳥取県) 藤田 龍君
(山口県) 藤永直幹君
(福岡県) 仲山 慶君
(〃) 野上裕一君

⑥カプコン提供 ストリートファイターIIテレカ
(北海道) 小田部雅人君
(青森県) 菅原 健君
(岩手県) 吉田潤也君
(山形県) 小林正幸君
(〃) 小笠原靖子さん
(群馬県) 井草 敦君
(茨城県) 赤津忠宣君
(埼玉県) 浜田晃一君
(千葉県) 田辺 淳君
(東京都) 東 雄大君
(神奈川県) 本橋隆浩君
(〃) 森川利雄君
(新潟県) 高橋梯一郎君
(福井県) 藤巻正紀君
(岐阜県) 大澤美幸さん
(大阪府) 長山剛士君
(〃) 宮里芳美君
(兵庫県) 森尾美信君
(島根県) 永岡 真君
(〃) 原 和彦君

⑦AOUカタログセット
(群馬県) 後関弘二君
(埼玉県) 飯塚和基君
(千葉県) 子安信博君
(東京都) 千葉 暁君
(神奈川県) 小坂谷健郎君
(〃) 伏木 康君
(〃) 奥成洋輔君
(静岡県) 犬上祐一君
(〃) 平形賢吾君
(長野県) 堀 大輔君
(石川県) 岩本昌昭君
(大阪府) 岡野裕史君
(〃) 長崎公司君
(〃) 内司嘉隆君
(〃) 薄波 毅君
(兵庫県) 垣谷貴志君
(〃) 土井得生君
(山口県) 福島高広君
(香川県) 冨木田誠君
(沖縄県) 平識佳秋君

⑧コナミ提供 ゴルフィンググレイツポスター
(北海道) 山本一郎君
(青森県) 石井 匡君
(岩手県) 諸星 麗さん
(群馬県) 田嶋 翔君
(茨城県) 風祭美由さん
(埼玉県) 梶原 哲君
(東京都) 水谷紀之君
(大阪府) 阿部雅信君
(兵庫県) 宮田 潤君
(熊本県) 森山功一君

⑨コナミ提供 出たな!!ツインビーポスター
(茨城県) 稲田政勝君
(千葉県) 安斉貞治君
(東京都) 丹野純一君
(静岡県) 梅村貴之君
(新潟県) 平川克文君
(石川県) 磯辺伸也君
(愛知県) 熊本康広君
(愛媛県) 村上浩二君
(佐賀県) 南里道宏君
(熊本県) 田浦浩二君

⑩ナムコ提供 POPセット
(大阪府) 関軒泰洋君

⑪ゲーメストアイランドオリジナルテレカ
(福島県) 本田昌秀君
(埼玉県) 島村 章君
(神奈川県) 大久保知明君
(兵庫県) 小松信之君
(広島県) 池田 圭君

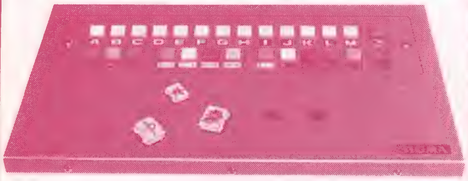
⑫毎度おなじみ㊙生写真
(岩手県) 斎藤 卓君
(茨城県) 打越真澄君
(神奈川県) 宮崎酬士君
(静岡県) 中村秀生君
(愛知県) 新地和博君
(福井県) 大谷篤志君
(和歌山県) 森川和典君
(大阪府) 岡田義隆君
(島根県) 舟木弘樹君
(福岡県) 末延雄輝君

⑬㋘屋特製ゲーメストアルバム
(群馬県) 岡庭直樹君
(東京都) 西方邦仁君
(神奈川県) 常岡広行君
(愛知県) 井上統雄君
(愛媛県) 清水秀晃君

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで

クッキリと鮮やかな色彩



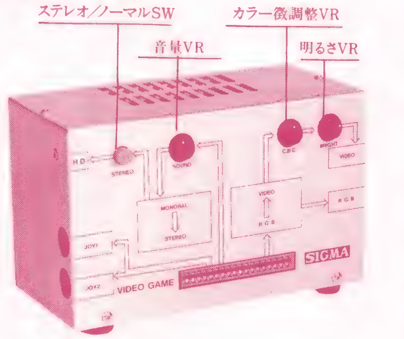
大型マージャン用パネル

AV-9、AV-999、ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(760)6630／テクナート06(643)7641

新製品　ステレオ対応AV-999

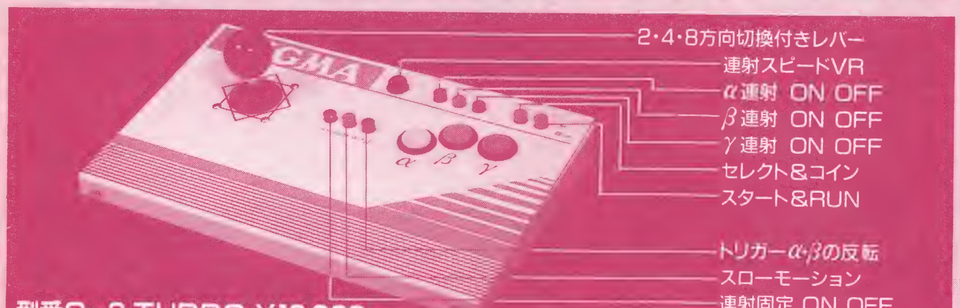


型番　AV－9　　（モノラル用）¥20,000
型番　AV－999（ステレオ用）¥25,000

* 当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
* AV-999をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* ウォークマンのヘッドホンが使える端子付、音量を調整できるVRがありますので便利です。
* 別売（¥3,500）のRGB21ピンコードを使用すればRGBテレビにも接続できます。
* 別売のS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* テレビ接続用コードとS-9TURBO接続コード付きです。
* 超小型（縦125×横125×奥95ミリ）
* ソケットの配線はSAM規格

スーパーPRO-STICK!! S-9 TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・Fコン対応



型番S−9 TURBO ¥10,000
(注)本体だけでは使用できません 別売コードが必要です

S-9用　別売コード



* メガドライブ用コード(型番コードMD)·¥3,000
* PCエンジン用コード(型番コードPC)·¥2,000
* マスターシステム
&マークIII用コード(型番コードMM)…¥2,000
* パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
* Fコン用コード(型番コードFF)………¥2,000

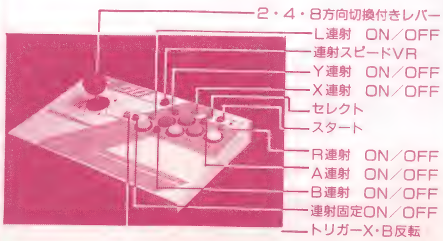
S-9TURBOの特徴

* α、β、γの連射ON／OFF&トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
* 連射スピードを連続的に変える事ができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。
* 別売のコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
* 全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW　メガドライブ用　¥4,000
RGB21ピンコード

スーパーFコン用PRO-STICK

型番SF-90 TURBO



¥12,800

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎの方は電話でお申込ください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

インフォメーション

ナイトストライカーついにビデオ化すごすぎるぞ!

生ける伝説、ナイトストライカーがついにビデオ化する。ほとんど芸術ともいえるスペシャルビデオに仕上がりそうだ。

発売は8月21日、夏です。

協力プレイヤーは、全員歴代のナイスト全国トップ。彼ら一致団結してプレイしてくれたのだ。

収録時間は80分。全ステージのパシフィストパターンを入れたためこの長さとなった。撃ちまくりでワイプアウトを取っているプレイも入っているぞ。

こ、これは、すごすぎる。キングレコードからの発売だ。



ナムコ ファイナルラップ3のコースを一般公募!!

ナムコでは、年内に登場が予定されている「ファイナルラップ3(仮称)」のコースを一般公募するぞ。

豪華賞品あり(後述)。

応募は次のコースから選んでくれ。

①アデレード グランプリサーキット(オーストラリア) 1周=3780km 中高速の準公道サーキット。

②シスバーストーン サーキット(旧コース)(イギリス) 1周=4778km 世界で最もスピードの出る超高速サーキット。追い越しポイントも比較的多く、熾烈なバトルが展開される。

③ホッケンハイム リンク(ドイツ) 1周=6797km 深い森とアウトバーンに囲まれた高速サーキット。

④ハンガロリンク(ハンガリー) 1周=3968km コーナーが20カ所も立ちはだかる低速テクニカルコース。

〔あて先〕
〒148 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコ
「FL3コース公募 ゲーメスト係」

〔応募方法〕
葉書に走ってみたいコース名、住所、氏名、年齢、電話番号、職業、ナムコに対する意見、希望があればそれを明記してくれ。

〔締め切り〕
6月15日(土)消印有効

〔賞品〕
A賞 本物!レーシングカート(F-100) 1名様
B賞 小型テレビ 2名様
C賞 コードレス電話3名様
オリジナルテレホンカード 100名様

なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

仙台でMAMOショーだ! ㋘屋もいくぞ!

ジャーン!仙台で「MAMOアミューズメントフェア'91」というショーが開催されるぞ。AOUショーの東北版ですな。

もちろんゲーメスト&㋘屋も乗り込むぞ。ブースを出す!おみやげも持っていく。

しかも、この日は、記念すべき㋘屋の移動出張店(ワンボックスカーだよ)のデビューの日なのだ。超目立つペイントでかっこよく乗り込むから応援してくれや。

〔開催日程など〕
- ●日時 6月21日(金)、22日(土) 午前10時~午後5時
- ●会場 仙台市宮城野区榴ケ岡5-11-1 仙台サンプラザ
- ●電話 022(257)3333

第30回SF大会 好きな人は集まれ!

第30回日本SF大会が7月26~28日、金沢市で開かれる。今回からSF好きの人はみんな集まれ!って感じで、誰でも大歓迎だそうだ。それだけにいろんな企画がいっぱいで面白そうだぞ。

問い合わせは、0762(47)3065、広報担当の大場さんまで。

あの「カブキマン」がビデオでも登場!!

ナムコとトロマがつくったあの「カブキマン」がビデオになった。

6月21日に発売だ。

買った人には、カブキマン・バッジを用意してあるそうなので、買った時は「バッジくれよお」などといばってみてみてはいかが?



塩いるかの3Dメスト

今月は塩原君のパロネコが完成したので見てね。とてもおいしそうなのが印象的でしょ。キーホルダーにしては大きくなりすぎちゃったので、自分でヒモを通してマスコットにしてね。ちなみに彼は、免許とれたってさ（写真上）。



▶今月の読者プレゼントをみてね。

その次に紹介するのが私の作った雑君バージョンC・T人形。もっと早く完成させるつもりだったんだけど、リアリティを出そうとしてエジプト人っぽくしたり筋肉の動きにこだわったりして遅くなってしまいました（雑君のほうじゃなくってブラチラさんのほうね）。フィギュアになっちゃったので苦手な人は友人とかに頼んで完成させてね。



▶プラキャストのフィギュアだけど銅像っぽくつくってあるところがミソだよ。

最後に春麗のSD人形ね。読者サービス部のストIIグッズ発売記念で製作しました。



▶SDってマスコットの理想形なんだよね。

以上3点とも読者プレゼントコーナーで扱うことになるけれど、㋘屋でイベントの賞品にすることも考えています。また、どーしても欲しい人のために同人扱いもあり得るのでゲーメストを毎号、スミからスミまで、よーく見ててね。もしかすると？？ね（なくってもブーたれちゃだめよ）。ではまた。（悪人　M・いるか）

めざせハイスコア!!

ゴールデンウィーク期間中はいろんなところに遠征したり、ストIIの大会があったりしたようでしたが皆さんはどうでしたか?(結局車がなくどこにも行けなかった、担当)

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,090,500 837,800	S.K BAMさん	春麗 ALL ブランカ ALL
2	ストリートファイターII	1,194,700 844,700	新グロモンド 熊坂大先生	E. 本田 ALL ガイル 11人目
3	ストリートファイターII	726,800 623,500	もりもりもりと あっちゃんY.O	リュウ 10人目 ケン 10人目
4	スーパーバレー'91	128,170 120,550	KYA KYA	男子 ALL 女子 ALL
5	ラッドモビール	23秒残し	C.S(TOM) TZK-YTJ	ノーマル ワープなしALL
6	ASO II	930,500	KAN²	5面 ノーマル
7	出たな!!ツインビー	3,177,400	M.K	ノーマル 2-4
8	ウルトラマン	439,620	ブルトンにやられたエロモンド	ノーマル 6面
9	ランパート	13,906	KAN²	ノーマル
10	ゴルフィンググレイツ	ハーフ-6	横風28mは、絶対サギ!! あっちゃんY.O	ノーマル 13H

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ランパート(レバー)	30,503	SDI-IMO(うそスカトロ中嶋の姦友㋡	4面、ノーマル ジョーとも姦友㋡
2	ASO II (1P)	2,162,000	SDI-IMO(うそ凶悪エロ集団・五十嵐	11面、ノーマル モンテローザ?
3	スタンランナー	814,680	SDI-IMO(うそ巨大凶悪水子つよし👹	16面、ワープ無 たった185点.
4	スティールガンナー (1P側)	574,320	SDI-IMO(うそ私有料公衆便所Y.Y	ALL、ノーマル 土橋浩隆消防隊♡
5	スティールガンナー(2P協力)	635,410	SDI-IMO(うそY.Y&めーしゃ㊫	ALL、ノーマル 今月の事故は2回
6	キングオブザモンスターズ	288,990	SDI-IMO(うそ WIZ. D	ALL、ノーマル GEON
7	エドワードランディー	1,357,964	SDI-IMO(うそひろこビシバシM.S	ALL、ノーマル 祝!ひろこ返還!
8	鮫!鮫!鮫!	7,905,580	SDI-IMO(うそ 二日で一万五千円!㋟	㊟22-07 二日で一万五千回
9	ローリングサンダー2(1P)	492,320	SDI-IMO(うそ バターKENの飼い主	ALL、ノーマル ○っぷ犬と3P
10	ゆうゆのクイズでGO!GO!(1P)	488,780	SDI-IMO(うそ飼い主の名は姦理人㊫	ALL、ノーマル 酒が入ると熱い男

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,751,550	ひびき	ノーマル 2-4
2	ゆうゆのクイズでGO!GO!	422,820	飼主は電気屋さん(バターKEN)	ノーマル クリア 実は○○人です
3	E.D.F.	2,262,600	E-S ILK' ATT©	ノーマル クリア
4	ローリングサンダー2	469,300	OAG²-めしや㊫	ノーマル クリア
5	ストリートファイターII(春麗)	1,310,000	C科1年1組15番 菊地孝次(笑)	クリア
6	ストリートファイターII(リュウ)	1,023,000	E-S ILK' ATT©	クリア
7	ストリートファイターII(ケン)	1,020,400	飼主はデイリークイーン(バターKEN)	クリア
8	ストリートファイターII(ダルシム)	766,100	飼主はヘルニアン人(バターKEN)	クリア
9	ストリートファイターII(ブランカ)	986,900	あせい	クリア
10	ストリートファイターII(ザンギエフ)	778,000	八戸えんせー組のPAL	11人目

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	925,900	ヤヤヤヤヤヤヤヤヤヤ ヤヤヤヤヤヤヤヤヤヤ	ALL 百裂キック
2	ストリートファイターII(ガイル)	937,400	ソニックブームソニック ブームソニックブー	ALL ソニックブーム
3	ストリートファイターII(本田)	728,800	フンフンフンフンフン フンフンフンフンフン	ALL 張り手百連発
4	ストリートファイターII(ダルシム)	696,100	ヨガファイヤーヨガファ イヤーヨガファイヤ	ALL ヨガファイヤー
5	ストリートファイターII(ザンギエフ)	694,600	フンフンフンフンフン フンフンフンフンフン	サガット ラリアート他
6	ストリートファイターII(ブランカ)	675,000	ガオガオガオガオガオ ガオガオガオガオガオ	サガット 勝利のおたけび
7	ゆうゆのクイズでGO!GO!	343,600	BENKY流クイズ術 家元は電気屋さん	ALLライバルは デイリークイーン
8	S.T.G.	2,880,300	私は事務員さん? ナショナルパルック	5面 やってねーよ
9	チャイナタウン	307,100	店長がライバル なかすくん	L-54 その差9600点
10	スティールガンナー	541,980	捨て～るガンナー ステルザー愛好会員	ALL69.4% コットンやるよ!

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	968,200 951,400	黒コート ハーバード HYG OLE★	ブランカ ALL 春麗 ALL
2	ストリートファイターII	848,800 844,300	オーベルシュタイン西 トリューニヒトに一票	ガイル ALL リュウ ALL
3	ストリートファイターII	753,000 729,500	なす・なす・なすび コーヒーは不粋な泥水	エドモンドALL ザンギエフALL
4	ストリートファイターII	319,800 243,000	アップルトン 死す! ダ・サイダー 様だ!	ダルシム 8面 ケン 6面
5	ウルトラマン	625,280	絶対無敵!ライジンオー 魔法使い 山田	Easy 11面
6	覇沙夢	415,670	手のりぎょぴちゃん 最高!魔法使い山田	3-5
7	S.T.G㊟	3,594,300	パリエル レムリン 甘みんとぉ～	Easy ALL
8	スーパーバレーボール'91	75,700 59,170	陽子の陽は太陽の陽! 妖子の妖は妖怪の妖!	女子 5面 男子 4面
9	スーパーパン	2,522,120 844,250	今夜も朝まで バハムート戦記!!!	ツアー 3-30 パニック L11
10	アッポー ギャラック	64,900 235,120	金沢 委好子 0117646240	イノケ 7面 コピー基盤

プレシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(本田)	1,149,200	(ixi:z)野郎 TAK	1コイン ALL
2	ゴルフィンググレイツ	-1	PIA	1コイン ALL
3	ゆうゆのクイズでGO!GO!	343,920	HOMO-BEION-SEMIFINAL	1コイン ALL 99.5%
4	チャイナタウン(成金)	161,300	YOSHI	1コイン ALL
5	チャイナタウン	187,600	岡田 満	1コイン ALL
6	クイズ殿様の野望	6,667,600	PGP-UUUU	1コイン ALL
7	ウルトラマン	728,940	みなみーめひらす星人たおせないよ～だ	死亡
8	ランパート	26,116	PIN	死去 R-4
9	スティールガンナー(2P)	643,320	MURDER-K' &PHANTOM	2P合計クリア コンティニュなし
10	コラムス	52,952,579	スとレっチ	L-285 J-9999

㊣デパートファミリーランド ☆=6

北海道北見市二条西一丁目 ☎(0157)61-2668

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(本田)	889,500	UEDA	1コイン ALL
2	ストリートファイターII(春麗)	976,600	LALM-TIGER ASV	同 上 サンサンとベアーズ
3	ストリートファイターII(ダルシム)	991,400	HOE²	同上
4	ストリートファイターII(リュウ)	689,900	CHAP	同 上 (美幌)
5	ストリートファイターII(ブランカ)	859,500	DEP-RYUT	同 上
6	ストリートファイターII(ザンギエフ)	504,000	LALM-MANGL ASV	1コイン サガット
7	ストリートファイターII(ケン)	698,400	のぶや	1コイン ベガ (美幌)
8	ストリートファイターII(ガイル)	705,200	古川	同 上(美幌)
9	S.T.G.	3,509,600	LALM-TIGER ASV	ALL
10	ウイニングラン'91	2'59"583	MoAi-AION-M.TAN	F.L 58"566

ゲームポイントフリーウェイ手稲店 ☆=2

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,073,400	ブランカ・くわーな	ノーマル 1コインALL
2	ストリートファイターII(リュウ)	941,300	むつきりゅうりゅういち	ノーマル 1コインALL
3	ストリートファイターII(春麗)	722,900	クチビルゲ	ノーマル 1コインALL
4	ストリートファイターII(ケン)	829,800	むつきけんけんいち	ノーマル 1コインALL
5	ゴルフィンググレイツ	12H +1	スーパーな公務員 清水シー	ノーマル1コイン ベテランの人使用
6	スーパーバレー'91	70,360	まいこお. J	ノーマル 1コイン5面女子
7	ウルトラマン	482,720	スティーブンクレス モンキー	ノーマル 1コイン13面
8	ゆうゆのクイズでGO!GO!	353,200	梅田田田田田田田田田だ!	ノーマル 1コインALL
9	クイズ殿様の野望	2,964,900	GIGじじい	イージー ALL 回答率89.8%
10	コットン	122,970	スティーブンクレス モンキー	ノーマル入荷直後 1コイン3面

札幌そごう内ナムコランド ☆=5

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーバレー'91	33,900	SGTα-西脇君	ノーマル 3面 ファーストプレイ
2	S.T.G.	3,712,900	SGTα-MASA君	1コインALL エーパ?時間ぎれ
3	ロボコップ2	2,284,300	SGTα-MASA君	1コイン ?面 時間がないよー?
4	ローリングサンダー2	815,300	SGTα-ROM	1コイン、ALL
5	スティールガンナー	521,540	KIK	1コイン、ALL 2P側(右).
6	雷牙	2,148,240	SGTα-雷雷雷雷君	1コイン、ALL 残×6,時間ぎれ
7	ドラゴンセイバー	1,748,250	SGTα-ROM	1コイン、ALL
8	パンクショット	106	KNS	1コイン、ALL
9	U.S.ネイビー	2,179,590	SGTα-DENKA	1コイン ALL F/A-18
10	ウイニングラン'91	3'01"249 2'58"999	HYG-みかげたかゆき	AT MT

ゲームプラザヴィクトリア ☆=8

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,153,300	あつし	ALL ③×10 ⑤×4 ⑧×1
2	ストリートファイターII(春麗)	1,134,100	SGTα・西脇君だよ	ALL ③×10 ⑤×4 ⑧×1
3	ストリートファイターII(本田)	1,058,800	あつし	ALL ③×8 ⑤×5 ⑧×0
4	ストリートファイターII(ガイル)	955,400	SHORIN	ALL ③×6 ⑤×4 ⑧×0
5	ストリートファイターII(リュウ)(ケン)	877,200 763,200	SGTα-RYUでい SHORIN	ALL③×9 ⑤×2 ALL③×3 ⑤×2
6	ストリートファイターII(ダルシム)	877,700	なすび	ALL ③×5 ⑤×4 ⑧×1
7	ストリートファイターII(ザンギエフ)	683,100	SHORIN	ベガ ③×2 ⑤×2 ⑧×0
8	出たな!!ツインビー㊟	2,955,000	あつし	2-3
9	ガンフロンティア㊟	1,428,850	HU-DOGE-SCI	ALL 残1
10	ウエルトリス	115,600	HOZAKY-Y・F ㋐(ダル)	LV 209 Line317

ハイスコア通信

―お店から―

○ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

店内の配置替えをしました。びっくりした方ゴメンナサイ。今後ともよろしく。

○コミュニティスペースNTK(北海道)

6月号101ページに「ビッグキャロット京都」の写真がありますが、これは当店「NTK」の写真です!?

担当 スコア集計でミスがないと思いきやこんなところに…。どうもすみません。

○弘前ハイローザスペースランド(青森)

5月号の通信欄に対して1通当店に対する挑戦がきましたのでうけてたちました(IMO君ごめんね、某理人)。

担当 挑戦っていったいなんやねん。

○プレイランドファンタジア&バレンシア(秋田)

ゴールデンウィークは忙しい。これを書いてる今、実感しています。

担当 ゴールデンウィーク後にメチャ忙しいのは編集部だったりする…(締め切り地獄…)。

○八千代プレイランドカーニバル(千葉)

サイバリオンが入荷しました。ダブルドラゴン3が3人同時プレイ可能。そのほかOLDゲームがそろえてあります。金と暇と勇気のある方、ご来店お待ちしております。プレイしたいOLDゲームがあればリクエストしてください。

○プレイランドスカイシアター

ハイテクセガ桐生&太田合同集計 ☆=5

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,114,300	REP・RO・BATE-REM	1コイン ALL
2	ストリートファイターII（ブランカ）	1,001,600	TSUKA坊 愛は元気で強くて勝つ	1コイン ALL まだまだ甘いな
3	ストリートファイターII（ガイル）	856,200	RWC-たくらんけ（ロースコア部門）	1コイン 11面 加藤のバカー！
4	ストリートファイターII（本田）	1,083,600	MIY."ザエモン愛好会会長"-OPC	1コイン ALL
5	ストリートファイターII（ダルシム）	837,600	ヨガブラストマン NAL-3	1コイン ALL 悟りは開かぬ
6	コットン㋳付	777,490	RWC-たくらんけ	1コイン ALL 究極の連射!?
7	マジックソード	10,857,509	Ex-S-T²と T-ZWEIって奴	1コイン ALL 100円は痛い
8	ガンフロンティア	1,567,890	NOP-OAC	1コイン ALL
9	ストリートファイターII（ケン）	737,000	イライザ様愛の会（大ウソ）	1コイン ALL 最後に愛は勝つ！
10	ストリートファイターII（ザンギエフ）	968,100	NOP-OAP	1コイン ALL

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=13

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（1ランクイージー）	972,500	I.KKYU	1コインクリア 春麗
2	ストリートファイターII（ランクノーマル）	1,151,900	ZAO-HIR	1コインクリア ガイル
3	ストリートファイターII（1ランクイージー）	695,300	IKKYU	1コインクリア 本田
4	ストリートファイターII（1ランクイージー）	929,000	IKKYU	1コインクリア ブランカ
5	ストリートファイターII（ランクノーマル）	856,500	ZAO-HIR	1コインクリア リュウ
6	ストリートファイターII（ランクノーマル）	761,600	ZAO-HIR	1コインクリア ケン
7	ストリートファイターII（ランクノーマル）	1,020,600	FHERISTAS-GIN	1コインクリア ダルシム
8	E.D.F.（ランクイージー）	2,152,700	㋗全国に広める会会長 ZZZ-MIKA	1コインクリア
9	スティールガンナー（ランクイージー）	464,620	じろじろ	1コインクリア
10	クイズ宿題をわすれました！	225,900	H.Y	1コインALL 95.2%

ゲームコーナーロム ☆=2

宮崎県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ASOII（1P）	3,263,400	実はAKIちゃん㊝ Y.S.	ノーマル ALL
2	ASOII（1P）	1,298,800	BUG-NAL	ノーマル 100% END（1周クリア）
3	出たな!!ツインビー（1P）	2,437,450	あぶぞ	ノーマル 2-3
4	出たな!!ツインビー（1P）	1,773,700	NAL	ノーマル 2-1
5	バンダイク（1P）	1,293,420	LEFT	ノーマル 7面ボス
6	ガンフロンティア（1P）	1,118,360	HULOT	ノーマル ALL 残5
7	ガンフロンティア（2P）	1,087,530	HULOT LEFT	ノーマル 2人共ALL
8	ストリートファイターII（春麗）（1P）	1,331,300	TROPICAL-CAT㊊	ノーマル ALL
9	ストリートファイターII（本田）（1P）	1,262,100	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL
10	コラムス	13,312,140	ばいあ	ノーマル J=8078 L=240

モンテカルロ ☆=9

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ザンギエフ）	883,200	バイソンは倍構する 故つね松民話	1コイン ALL P×9
2	ストリートファイターII（リュウ）	1,028,500	リュウに負けても理由にならない	1コイン ALL
3	ストリートファイターII（ブランカ）	1,086,500	K.O	1コイン ALL P×13
4	ストリートファイターII（ケン）	837,200	イライザに会えなくていらいざする	1コイン ALL
5	ストリートファイターII（本田）	921,700	K.O	1コイン ALL
6	ストリートファイターII（春麗）	1,167,800	CSD-オスカーF91	1コイン ALL P×16
7	ウルトラマン	1,544,050	虫ケラの力はこんなものではない!!	1コイン ノーマル
8	チャイナタウン（成金物語）	160,000	NARC-L101 CRYPT AI	1コイン ALL
9	チャイナタウン（プロフェッショナル）	341,300	NARC-L101 CRYPT AI	1コイン レベル56
10	ローリングサンダー2	856,440	エッ◯ッ◯ー No.3	8面 アルバトロス

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0188)24-5278

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン（1P）	424,260	CBX	ステージ5
2	ラッドモビール	残26秒	あずま	ノーワープALL 1位ゴール
3	ゴーストパイロット（1P）	1,593,600	CBX	8面ボス
4	ピンボールアクション	787,500	おさる武田	こんなののせるか
5	ストリートファイターII（ケン）	1,133,700	やはりKENだね「はしも」	ALL 赤い波動拳使用
6	ストリートファイターII（リュウ）	1,085,200	クリシュナ	ALL リュウ使用
7	ストリートファイターII（ブランカ）	1,086,400	L・turbo 鉄仮面使用	ALL ブランカ使用
8	ストリートファイターII（ガイル）	1,094,300	PRINCESS²	ALL ガイル使用
9	ストリートファイターII（ダルシム）	759,400	クリシュナ	ALL ダルシム使用
10	A.S.O.II（1P）	2,426,500	高桑の弟子 MOO	1コイン ALL

ゲームランドキンコンカン ☆=6

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン	883,750	かせぎ甘すぎ あぶそうぶ㋬	工場設 ㋳無 ALLノーミス
2	コットン（EXTRA）	1,578,510	敵が固すぎ あぶそうぶ㋬	工場設 ㋳無 11面
3	ランパート	32,791	うらべすうのふぁん MAO㋻	工場設 1面
4	ストリートファイターII（春麗）	1,249,200	Dio ㋒	工場設 ALL
5	ストリートファイターII（本田）	1,114,500	高崎英生のファン MAO㋻	ALL
6	ストリートファイターII			
7	スーパーバレー'91	87,510	Evi	工場設 男子 ALL
8	雷牙	2,414,550	あぶそうぶ㋬	イージー ALL 残×10
9	出たな!!ツインビー	2,938,300	Tommy	工場設 ㊕有 2-4
10	ローリングサンダー2			工場設

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴルフィンググレイツ	-5	BAZ	全18Hクリア
2	ウルトラマン	868,020	京本政樹	ジェロニモン
3	ウイニングラン'91（6MT）	3'00"733	OVA化ニ惑㊇	完走
4	ウイニングラン'91（6AT）	3'031"66	香港美リキュール REM-OAC	完走
5	出たな!!ツインビー	2,674,800	ナディア研究家 AMNAX-OAC	2-3
6	エスケープキッズ	650面＋α	ブラジル島送りの会 会長SRP	途中中止
7	ストリートファイターII	1,318,400	REP・RO・BATE・REM	ALL
8	ストリートファイターII	1,065,500	バトルコサック NOP-OAC	ALL
9	ストリートファイターII	1,045,000	REP・RO・BATE・REM	ALL
10	ストリートファイターII	1,038,100	KFT-K・S	ALL

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	GPライダー（MT）	0'44"64	GRT-2号しろうちゃん	105ポイント ノーマル設定
2	GPライダー（AT）	0'44"92	GRT-会長 ㋲	105ポイント ノーマル設定
3	ストリートファイターII（春麗）	994,700	ZEO	1コイン全面クリア ノーマル設定
4	ストリートファイターII（ガイル）	787,600	RMC-SHO	1コイン11面 ノーマル設定
5	ローリングサンダー2	290,650	おーため、ぴぃ	1コイン7面 ノーマル設定
6	スーパーフォーミュラ（チャンピオンシップ）	5'32"915	T.Yoko	レバーDP=36 ノーマル設定
7	スーパーフォーミュラ（USA）	2'06"739	T.Yoko	ノーマル設定
8	スーパーフォーミュラ（JAPAN）	2'44"446	T.Yoko	ノーマル設定
9	G-LOC（初級）	2'54"0	志茂行央	1コイン全面クリア ノーマル設定
10				

プレイランドアタック

宮城県仙台市宮城野区萩野町4-5-41 ☎(022)235-8794

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	907,600	M.S	ノーマル ラウンド11
2	ストリートファイターII（ガイル）	712,400	M.S	ノーマル ラウンド11
3	ストリートファイターII（ブランカ）	785,400	じみーチャン	1コイン ALL
4	ストリートファイターII（ダルシム）	1,057,400	さとりだ！	1コイン ALL
5	ストリートファイターII（ザンギエフ）	658,800	BAW	11面
6	ストリートファイターII（春麗）	954,800	YMO	1コイン ALL
7	出たな!!ツインビー	2,308,700	SHINON	ノーマル 1コイン2-2
8	ドラゴンセイバー	697,730	EGA	1コイン ALL
9	剣豪	2,434,800	APA	ノーマル 1コインALL
10				

ハイテクセガ高崎 ☆=76

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン（㋳付き）	2,620,980	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル3人設定 2コイン全2周ALL
2	ストリートファイターII（ダルシム）	1,417,400	ESSAY-AGF-森脇	ノーマル設定オール ㋫WKO×17 ドロー×2
3	ストリートファイターII（春麗）	1,386,000	ESSAY-CSD-NEU	ノーマル設定オール ㋫WKO×11 ドロー×1
4	ローリングサンダー2（1P）	977,550	ESSAY-Mig-空 生透	ノーマル3人設定 1コインALL
5	ラッドモビール	残タイム42秒	ESSAY-SOL	50秒スタート設定 1位完走ワープなし
6	M.V.P.	AV.823	ESSAY-ラーケン	ノーマル設定1コイン 1回コールドゲーム
7	ラフレーサー（1P）	2,392,700（25周目4面）	ESSAY-AGF-M 森脇	ノーマル設定 1コイン
8	T.M.N.T.（レオナルド）	931	ESSAY-CSD-NEU	ノーマル2人設定 1コインALL残0
9	出たな!!ツインビー（㋳なし）	2,995,450（2周目5面）	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル3機設定 1コイン
10	カダッシュ（忍者）	EXP60,000＋α	ESSAY-GRF-ELM	ノーマル設定 1コインALL

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)27-2236

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーバレー'91	121,500	おくさん＆ヒロブ＆しんきっつあん	オールクリア
2	ストリートファイターII（ケン）	921,100	はしくん	1コインオール
3	ストリートファイターII（ザンギエフ）	760,000	ミスタースズキを超えたうるるby長飛丸	1コインオール
4	ストリートファイターII（本田）	805,900	はしくん	1コインオール
5	ストリートファイターII（春麗）	976,000	わたぶ	1コインオール
6	ストリートファイターII（ダルシム）	652,500	おまちどうさまでした"いのせ"登場	1コインオール
7	ストリートファイターII（ブランカ）	1,241,400	へっへっへわたぶ	1コインオール
8	ドラゴンセイバー	1,119,610	ズルたん	明11個ミス ノーマル
9	ハットトリックヒーロー	25点	ヨシノ!! あらいへ王者の道はけわしいぞ	1コインオール
10	E.D.F.	976,800	じん	

COUGAR（鶴岡・新庄・米沢） ☆=2

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）	990,900	NOB ㋗ 鶴岡店	1コインALL
2	ストリートファイターII（春麗）	971,400	OZA ㋲ 鶴岡店	1コインALL
3	ストリートファイターII（ケン）	882,800	えの ㋗ 鶴岡店	1コインALL
4	ストリートファイターII（リュウ）	846,200	えの ㋗ 鶴岡店	1コインALL
5	ストリートファイターII（ダルシム）	825,100	えの ㋗ 鶴岡店	1コインALL
6	ストリートファイターII（本田）	614,200	NOB ㋗ 鶴岡店	1コインALL
7	ストリートファイターII（春麗）	743,800	とおるちゃん ㋕ 新庄店	1コインALL
8	出たな!!ツインビー	1,962,750	とおるちゃん 新庄店	1コインALL 2-2
9	サンダーフォースAC	2,073,560	佐々木英州 新庄店	1コインALL クリア
10				

（埼玉）
当店のストリートファイターIIは3台目が入荷！しかし、これでも順番待ちの嵐！

○ファンタジアキャロットタマプラーザ（神奈川）
初めて載ります。東急たまプラーザ駅より歩いて1分40秒。1プレイ50円ノーマルランクと低い天井を合言葉に、店員一同がんばっております。

○ジョイランドタイトー草津（滋賀）
6月10日頃より改装のためお休みします。新装オープン予定は6月29日（土）です。店名も変わり全く装いを変えた新しいお店に生まれ変わります。

○Y・Pジャンボ&C・P・ABC（大阪）
今月よりジャンボとコスミックプラザ・ABCとの合同集計をいたします。

○タウンスポットプレイランド（大阪）
3月の終わりに東京へ行ってお世話になった方々どうもありがとうございました。SGP—KIN㋣㋪城

○チャレンジャー関大前（大阪）
チャレンジャーオリジナルテレカ第3弾の発売遅れます。名古屋からお手紙くれた方どうもすいません。ごめんなさい。（From MOV—竹井）

○川島玩具店（兵庫）
五十嵐B君、西田君へ、連絡待つ。住所と電話番号おしえてください。（TAN&CAN）

○ゲームプラザ（熊本）
関西ゲーマーの方々、遠征ありがとうございました。

中央プラザ大泉店

東京都練馬区三原台3-16-12 ☎(03)3978-5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	824,600	悪質地球人	ALL
2	ストリートファイターII（ブランカ）	874,300	大泉アチョー組 VAX	ALL
3	ストリートファイターII（本田）	822,200	大泉アチョー組 VAX	ALL
4	ストリートファイターII（ザンギエフ）	687,900	大泉アチョー組 VAX	ALL
5	ゆうゆのクイズでGO!GO!	296,020	ぶぴぶぴ	ALL
6	ウエルトリス	38,880	大泉アチョー組(H)	LV62 ライン97
7	雷牙	2,101,940	KAN&TOM	ALL ノーミス
8	ウルトラマン	876,420	大泉アチョー組TAP インニョウ	ゼットン
9	出たな!!ツインビー	2,520,500	大泉アチョー組VAX	2-4
10	ロボコップ2	2,005,500	M.K-えびすさん ビリヤード大負け	ALL

ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー ☆=105

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3262-2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	剣豪（1P）	3,811,600	下井草のスパイマン SPREAM-BEE	ノーマルALL 残=1
2	ファイナルファイト（コーディー）	4,754,720	錬金友の会SUR-やまけん(往)(復)(ピ)(ン)(タ)(2)(号)	ノーマル ALL 残=0 (連)
3	ストリートファイターII（ブランカ）	1,366,200	MJS-火星団-KEN	ノーマル ALL(連) 5万×1のがし
4	ストリートファイターII（本田）	1,405,300	Mr.まさし君	ノーマル ALL(連) 1ミスWKO2回
5	ストリートファイターII（ダルシム）	1,259,400	星白金-HIR	ノーマル ALL(連) 12万おち
6	ストリートファイターII（リュウ）	874,200	昇龍拳が出せない。	ノーマル ALL(連)
7	ストリートファイターII（春麗）	725,500	LUKE MKTくん	ノーマル ALL(連) あと60万
8	キャメルトライ（ビギナータイム）	39″1	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	黒玉ALL 201250点
9	キャメルトライ（ビギナースコア）	1,181,340	TYRANT-キャメ(研)-MAC(夫)	黒玉ALL 4′39″9
10	ナイトストライカー（Uゾーン）	90,292,090	ビガープラチナ真性方形-平城 淳17才(皮)	ノーマル ALL なぜ簡単にのびる

荏原ゲームコーナー ☆=129

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ローリングサンダー2	991,440	HST-(お)SPT	ALL※全機種ノーマル設定です。
2	ストリートファイターII（1P・ガイル）	1,408,300	EGC-(旅)POW（旅館閉店記念!）	ALL (連)なし
3	コットン（1P・(連)なし）	990,020	HST-(お)SPT	ALL（1周）
4	チャイナタウン（プロフェッショナル）	401,200	EGC-(元)MKZ	LV.70
5	チャイナタウン（成金物語）	256,000	EGC-(元)MKZ	ALL
6	ハットトリックヒーロー（1P）	52	意地死-(元)絵無茎絶戸	ALL
7	E.D.F.（1P・(連)なし）	2,482,800	JAG-IGA(偽)（SFII引退記念!）	ALL まだまだァ〜ッ
8	キングオブザモンスターズ（1P）	843,600	EGC-（神宮寺）-さかぴィ	ALL東すまない ロッキー使用
9	GPライダー（1P・AT）	44″74	EGC-(元)MKZ（おやじMT出せ!）	ALL 105PTS.
10	スノーブラザーズ（1P）	6,936,220	EXCEL-SSC-VAP(偽)	ALL H.S氏に感謝!

ゲームセンターUFO ☆=73

東京都町田市旭町1-7-5 ☎(0427)29-5603

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ダルシム）	1,307,800	馬場!君もクリ丸の犠牲者か!?BIG-K談	ALL.3×12 5+8万×ALL
2	ストリートファイターII（ケン）	1,324,900	旭町の紅三四郎! 乱 大人	ALL、3×13 5+8万×ALL
3	ストリートファイターII（春麗）	1,248,700	上の字はラン・ターレンと読む!乱 大人	ALL、3×11 5+8万×ALL
4	ストリートファイターII（リュウ）	1,187,400	N潟の永井君御用達スーパーキャラ春麗(元)(支)	ALL、3×10 5×5、8×2
5	ストリートファイターII（ブランカ）	1,186,400	エンディングは連射! ジミーに鞭打つBT	ALL、3×11 5×4、8×1
6	ストリートファイターII（本田）	1,090,000	勝利の鍵はフンチラキック!URX-BT	ALL、3×8 5×6、8×1
7	ストリートファイターII（ガイル）	964,000	以上。	ALL、3×9 5×2、8×0
8	ストリートファイターII（ザンギエフ）	871,500	FGK-アフガニスタン乱丸	ALL、3×? 5×2、8×1
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!	141,620	晴海へGO!GO!	1cALL、絵→ゲ→科→アニメ
10	スパイナルブレーカーズ	1,738,400	稼ぎなんて忘れたさ…URX-BT。	1コインALL HIT-R62%

キャッスル&YOU² ☆=166

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693（プレジャーキャッスル）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（1P・連付・ブランカ）	1,456,400	G.Wストファイ強化合宿成功!!Mr.まさし君	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII（1P・連付・リュウ）	1,381,900	阿修羅バスター!! EXL-RVS-GUN	ALL ノーマル設定
3	ストリートファイターII（1P・連付・ダルシム）	1,376,700	スランプ脱出老人!! EXL-RVS-GUN	ALL ノーマル設定
4	E.D.F.（1P）	2,499,700	トトカルチョ制覇 EXL-VAG-KIA(麻)	ALL ノーマル設定
5	ゆうゆのクイズでGO!GO!（1P・連付）	695,000	神風パターン伝承者!! EXL-PC-ZIN	ALL ノーマル設定
6	ゆうゆのクイズでGO!GO!（1P）	664,000	手動連射くそっぱや（右手）Mr.まさし君	ALL ノーマル設定
7	デンジャラスシード（フルオート）	4,202,550	まだやります!! EXL-CYR-NORI	ALL、S×12、B×4 ノーマル設定
8	ファイナルラップ2（1P・モナコ）	2′24″65	MCハマ夫君!! EXL-CYR-CBY	ALL ノーマル設定
9	MJ-12（1P・連無）	1,240,350	ハイスコアコンピュータ男!! EXL-KUMA	ALL、残02Pver. ノーマル3機設定
10	シスコヒート（1P・大型車）	11′56″2	月イチ男君!! EXL-RVS-NBG	ALL、495,370 ノーマル設定

ゲームインDAIEI ☆=1

千葉県市川市南八幡4-1-7 駅前ビルB1 ☎(0473)76-9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ブランカ）	1,397,500	GOR-金沢から来た人(天)	ノーマル ALL P×22
2	ストリートファイターII（春麗）	1,315,500	那魅ちゃん	ノーマル ALL P×22
3	ストリートファイターII（ケン）（リュウ）	1,319,300 1,261,800	T.K	ALL・P×21 ALL・P×20
4	コットン	791,540	XPT-TAK	ノーマル ALL 連射付き
5	ニンジャキッズ	2,907,740	PAI	ノーマル ALL
6	ゴルフィンググレイツ	-2	JUN	ノーマル・18H 球数(2:3)球
7	ウルトラマン	R.13	空条Q太郎	ノーマル・SC=1093770
8	ゆうゆのクイズでGO!GO!	428,400	MIRAGE-WNK(鈴)(ち)	ランクB・ALL
9	レーシングビート（U.Kコース）	3′46″61	MINORS-TNB 21 やじ将軍(菱)	ノーマル B.L=4480
10	ローリングサンダー2	800,840	MIRAGE-B・K(ち)	ノーマル ALL 残機ゼロ

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ガイル）	729,800	長尾	ノーマル クリア
2	キングオブザモンスターズ	266,650	栗原	ノーマル 1Pのみ
3	ルナーク	56,700	西のらふある	ノーマル 1Pのみ
4	ゆうゆのクイズでGO!GO!	410,440	T&F KOT	ノーマル クリア 1コイン
5	ガンフロンティア	795,380	TEN	(連)有
6	ニンジャキッズ	1,124,350	COLT	ノーマル 1Pのみ
7	ファイナルファイト（ガイ）	3,379,300	宮部	ノーマル 2人設定(連)ALLクリア
8	ファイナルファイト（コーディー）	3,413,040	宮部	ノーマル 2人設定 ALLクリア
9	コラムス（HARD）	4,221,262	MEKONG DELTA	ノーマル L134
10	戦国伝承	300,000	募集中	ノーマル

プレイランドスカイシアター ☆=20

埼玉県深谷市西島町2-20-25 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン	1,544,270	ESSAY(秘)新命明	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII（ガイル）	1,321,100	ESSY-CPF-B.F	ノーマル ALL
3	E.D.F.(連)	2,482,900	ESSAY-REO-SP	ノーマル ALL
4	ゆうゆのクイズでGO!GO!	638,000	こすりでGOGO! ESSAY(秘)JUN(慈)	ノーマル ALL
5	スーパーバレー'91（女子チーム）	125,250	KEN	ノーマル ALL
6	ゴルフィンググレイツ	-10	アマゴルファー ESSAY(秘)JUN(慈)	ノーマル ALL
7	WGP2（日本GP）	5′26″88	ジャパンGPの覇者! ESSAY(秘)JUN(慈)	ノーマル 完走 BL=1′04″68
8	WGP2（オーストラリアGP）	4′03″86	オーストラリアGPの覇者! ESSAY-REO-SP	ノーマル 完走 BL=48″23
9	WGP2（アメリカGP）	3′08″43	アメリカGPの覇者! ESSAY(秘)STER	ノーマル 完走 BL=37″21
10	WGP2（ドイツGP）	3′23″27	自身無いけど覇者!? ESSAY(秘)JUN(慈)	ノーマル 完走 BL=40″28

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=13

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983-0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン	636,620	FGC-TP!	11エリア
2	E.D.F.	2,380,400	SIM (武)	1コイン ALL
3	スティールガンナー	515,440	氷室 万寿	1コインALL 66.1%
4	ストリートファイターII（ブランカ）	1,214,200	GOR-金沢からの人(天)	
5	スカイスマッシャー	10,000,000+α	NOJ	10周目ノーミス
6	ドライバーズアイ（SUPER/MT）	3′32″469	NSX	
7	ドライバーズアイ（NOVICE/MT）	3′21″419	ALP-WIN	
8	ニンジャキッズ	2,104,690	LP.-(直)	最終面ボス
9	ラギ	293,380	氷室 万寿	1コインALL
10	覇沙夢	388,220	WIND-REICH	

プレイランド池袋ラスベガス ☆=3

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,218,800	TELちん	1コイン ALL (連)なし
2	ストリートファイターII（ガイル）	1,272,000	QUE-EMILY	1コイン ALL (連)なし
3	ストリートファイターII（ダルシム）	1,258,100	天幸池袋軍団 仮団長おろかもの	1コイン ALL (連)なし
4	ストリートファイターII（ケン）	1,048,000	イライザ命の拳	1コイン ALL (連)なし
5	ストリートファイターII（リュウ）	1,229,200	浜中ひんちゅうたくや	1コイン ALL (連)なし
6	ストリートファイターII（ザンギエフ）	964,400	メカザンギエフ永田正月	1コイン ALL (連)なし
7	ストリートファイターII（本田）	1,108,100	(和)NGC-TEX	1コイン ALL (連)なし
8	ストリートファイターII（ブランカ）	1,180,900	ジミ(研)-GACHAPIN	1コイン ALL (連)なし
9	スティールガンナー	695,210	バトランティス大好き 天幸池袋軍団-SAI	1コイン ALL 1P側
10	E.D.F.	2,411,000	SIM(武)	1コイン ALL (連)なし

プレイシティキャロット二荒店 ☆=7

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	924,500	吉澤祥和	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII	1,009,400	MAR	ノーマル ALL
3	ウイニングラン'91	2′59″733	みーくん	ノーマル ALL
4	ウルトラマン	817,160	このテのゲームはまかせろ・MRO	ノーマル ALL
5	ゆうゆのクイズでGO!GO!	302,240	祝J.J.レート3位 電脳屋MAD	ノーマル ALL
6	ゴルフィンググレイツ	-6	負け犬コンビに続く第2弾出入禁止コンビ	ノーマル HOLEOUT
7	キングオブザモンスターズ	495,960	あきらめましたMRO	ノーマル ALL アストロガイ使用
8	チェックポイント	42,273,660	XOX	
9				
10				

今市ゲームセンター ☆=2

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（春麗）	1,101,100	STEAL-CYR-MER 今世紀最強の男	PB×16 ALL 連なし
2	ストリートファイターII（リュウ）	1,142,600	STEAL-MYS モヤシ星人最長老	ALL 1コイン PB×17
3	ストリートファイターII（ケン）	1,063,700	STEAL-MYS バイト代全部SFII	ALL 1コイン PB×13
4	ストリートファイターII（ガイル）	1,050,800	STEAL-CYR-MER 鬼怒川の名人	PB×15 ALL 連なし
5	ストリートファイターII（ダルシム）	622,800	STEAL-YUK ロリコン男YUK	RD10 PB×5 連なし
6	ストリートファイターII（本田）	1,068,500	STEAL-CYR-MER 町田に来日	PB×9 ALL 連なし
7	出たな!!ツインビー	2,821,800	STEAL-CYR-MER 渋い男MER	連なし 2-3
8	ファイナルファイト	2,929,280	ZAPPER 鹿沼からの来日者	コーディー RD6連あり
9	ストリートファイターII（ブランカ）	1,007,500	STEAL-CYR-MER(ア)	ALL 1コイン PB×13 連なし
10	A.S.O.II	876,500	ZAPPER 鹿沼の名人来日祝い(祝)	RD5連なし 1UP×3

JOYCOM'S ☆=4

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)34-3260

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	601,800	昇龍軒ROD	1コインALL 平店
2	ストリートファイターII（ケン）	725,700	KENTAROU	1コイン ベガ 多賀店
3	ストリートファイターII（本田）	805,000	BAN	1コイン ベガ 平店
4	ストリートファイターII（ブランカ）	1,058,600	BAN	1コイン ALL 平店
5	ストリートファイターII（ガイル）	1,074,800	GARCIA	1コイン ALL 土浦店
6	ストリートファイターII（春麗）	1,062,800	YMTでゴワス	1コイン ALL 神立店
7	S.T.G.	3,551,100	BAN	1コイン ALL 平店 1P
8	A.S.O.II	2,442,100	龍救。ATM	1コイン 2-6 日立店 1P
9	ナイトストライカー（Uゾーン）	90,161,620	ふくちょうだー。	1コイン ALL P.B×6 S×9
10	出たな!!ツインビー	2,629,500	昇龍軒ROD	1コイン 2-2 平店

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=22

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（ダルシム）	915,600	ねこ	ノーマル ALL
2	ストリートファイターII（ブランカ）	1,070,900	イカウォーリアー壮太郎	ノーマル ALL
3	ストリートファイターII（本田）	852,000	イカウォーリアー壮太郎	ノーマル ALL
4	ストリートファイターII（春麗）	1,213,100	イカウォーリアー壮太郎	ノーマル ALL
5	スティールガンナー（1P）	667,590	DSR-LSP-デューク佐渡島	ノーマル ALL 75.6%
6	ローリングサンダー2（1P）	791,910	NAZO	ノーマル ALL 3人設定
7	ウルトラマン	462,680	天千代ごめんね。バイト皆殺し。	ノーマル R-11 メフィラス
8	S.T.G.	3,454,300	イカウォーリアー利一	ノーマル 3機 ラスボス
9	雷牙(連)	2,381,680	さかやん	イージー 3機 ラスボス
10	出たな!!ツインビー	2,455,950	RIP	ノーマル 3機 2-2ボス

八千代プレイランドカーニバル ☆=3

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII（リュウ）	1,321,300	やっぱり主人公! 武神陸40代目KAZ	ノーマルランク ALLパーフェクト
2	ストリートファイターII（本田）	1,265,700	オーツパーク従業員 カワニシヒデアキ	3万×11.5万×5 8万×2 (連)有
3	ストリートファイターII（ブランカ）	1,372,900	AH-糞集団団長 GACHAPIN	3万×135万×5 8万×2 (連)有
4	ストリートファイターII（ダルシム）	912,400	GUN人さんに感謝! くそげぇ愛好家GNP	3万×45万×3 8万×2
5	ストリートファイターII（ケン）	1,259,100	拳は顔が悪人だから嫌い! KAZ	3万×135万×5 8万×2
6	ストリートファイターII（春麗）	1,278,900	糞集団団員No.4 春(研)FCM	3万×125万×6 8万×2
7	ストリートファイターII（ザンギエフ）	1,059,300	時代はザンギエフ! ザンギゃく教KAZ	3万×115万×4 8万×0 (必)有
8	出たな!!ツインビー	3,122,700（2-4）	HAT(研)JRA(神)	ノーマルランク 3機設定
9	エドワードランディー	2,156,984（1コインALL）	激甘設定 腕も激甘 くそげぇ愛好家GNP	イージーランク 体力5000
10	スティールガンナー	548,030	トメ(研)ONU	ノーマルランク 71.0%

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト

No.18	No.50
No.39	No.51
No.40	No.52
No.41	No.53
No.42	No.54
No.43	No.55
No.44	No.56
No.46	No.57
No.47	No.58
No.48	
No.49	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーをお求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.18（'88　3月号）
No.39（'89　12月号）
No.40（'90　1月号）
No.41（'90　2月号）
No.42（'90　3月号）
No.43（'90　4月号）
No.44（'90　5月号）
No.46（'90　6月号）
No.47（'90　7月号）
No.48（'90　8月号）
No.49（'90　9月号）
No.50（'90　10月号）
No.51（'90　11月号）
No.52（'90　12月号）
No.53（'91　1月号）
No.54（'91　2月号）
No.55（'91　3月号）
No.56（'91　4月号）
No.57（'91　5月号）
No.58（'91　6月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-3293-9321

キリトリ線

●ゲーメスト発売日締め切りのスコアで翌日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア		PTS.	月　日	達成	
面　数		備　考（タイム・残機）			
難易度 機数設定					
ゲームセンター	名前				
	住所		電話		

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

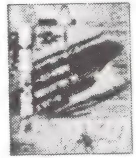
株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　）	

キリトリ線

No.18（'88 3月号）
特集：新作ヘリ会戦



No.38（'89 11月号）
特集：ダライアスII



No.39（'89 12月号）
特集：AMショー



No.40（'90 1月号）
特集：クォース



No.41（'90 2月号）
特集：ゲーメスト大賞



No.42（'90 3月号）
特集：グラディウスIII



No.43（'90 4月号）
特集：ファイナルファイト



No.44（'90 5月号）
特集：AOUショー



No.46（'90 6月号）
特集：コナミ特集



No.47（'90 7月号）
特集：パロディウスだ！



No.48（'90 8月号）
特集：就職最新情報



No.49（'90 9月号）
特集：東亜プラン



No.50（'90 10月号）
特集：大感謝セール



No.51（'90 11月号）
特集：マジックソード



No.52（'90 12月号）
特集：AMショー



No.53（'91 1月号）
特集：もしものゲーム



No.54（'91 2月号）
特集：ゲーメスト大賞



No.55（'91 3月号）
特集：ドラゴンセイバー



No.56（'91 4月号）
特集：SNK新時代



No.57（'91 5月号）
特集：AOUショー



No.58（'91 6月号）
特集：ストリートファイターII



君こそゲーメスト！

その1

ウルトラマン		1,555,980	WZH	ビッグキャロット京都(京都)
スーパーバレー'91	男子チーム	147,370	G.M.C.(猿)CROSS	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)
	女子チーム	147,140	PIA-JAN	チャレンジバンバン(愛媛)
コットン	1周目(連)付き	1,018,370	すさまG-Rカモネ(コ)	ハイテクセガ金沢(石川)
	1周目(連)なし	990,020	HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
	2周目(連)付き	2,675,260	★デビュー★ G.M.C.うた	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)
	2周目(連)なし	2,301,470	IML-UUU(た)	キャノン最前線(愛知)
ゴルフィンググレイツ		−11	カンス党-くんちほふ	個人申請ゲームスポットウイング(広島)
ランパート		82,672	G.M.C.R-I	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)
チャイナタウン	プロフェッショナル	560,500	ISP.	ビッグキャロット京都(京都)
	成金物語	256,000	EGC-(元)MKZ	荏原ゲームコーナー(東京)
ハットトリックヒーロー		54	JIMMY	タイトー小田原周辺(神奈川)
ウェルトリス		115,600	HOZAKY-Y.F(あ)(ダル)	ゲームプラザヴィクトリア(北海道)
レーシングビート	フランス	2′59″30	命までもけずりとる! ANP	西銀座ゲームプラザ(山梨)
	U.K	3′46″61	MINORS-TNB21 やじ将軍	ゲームインDAIEI(千葉)
ストリートファイターII	ブランカ	1,456,100	EUT(147万はみえた…)	個人申請ゲームセンターニューアップル(福井)
	ガイル	1,408,300	EGC-(旅)POW(旅館閉店記念!)	荏原ゲームコーナー(東京)
	リュウ	1,381,900	阿修羅バスター!! EXL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
	E・本田	1,454,000	Mr.まさし君	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)
	ダルシム	1,417,400	ESSAY-AGF-M森脇	ハイテクセガ高崎(群馬)
	ケン	1,355,900	地獄より生還!! EXL-RVS-GUN	個人申請キャッスル&YOU²(東京)
	ザンギエフ	1,273,600	GO.D(ま)	ゲームプラザ(熊本)
	春麗(連)付き	1,454,000	SPR	モンキーハウスメインスタジアム(福岡)
	ブランカ(連)付き	1,456,400	G.Wストファイ強化合宿成功!! Mr.まさし君	キャッスル&YOU²(東京)
	E・本田(連)付き	1,469,500	猫ぴんくー(会)	個人申請プレイシティキャロット田町(東京)
ローリングサンダー2		994,280	G.M.C.DAN	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)
E.D.F.		2,499,700	トトカルチョ制覇 EXL-VAG-KIA(麻)	キャッスル&YOU²(東京)
ロボコップ2		8,328,600	けいちゃん(ジゴロ)	個人申請プレイシティキャロット田町(東京)
覇沙夢		2,200,780	4/21に消滅 青いTRI	個人申請ロングハイ(群馬)
ゆうゆのクイズでGO!GO!	(連)付き	695,000	神風パターン伝承者!! EXL-PC-ZIN	キャッスル&YOU²(東京)
	(連)なし	664,000	手動連射くそっぱや(右手) Mr.まさし君	
ウイニングラン'91	MT	2′57″883	G.M.C.(猿)HSA	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
	AT	2′59″999	G.M.C.(猿)HSA	
キングオブザモンスターズ		845,480	カンス党鈴木ド・早くオキモトを集計店	個人申請オキモト(広島)
スティールガンナー		695,210	バトランティス大好き 天幸池袋軍団-SAI	池袋プレイランドラスベガス(東京)
ドライバーズアイ	ノービス	3′21″419	ALP-WIN	ゲームプラザ・ザ・ゴリラ(東京)
	スーパー	3′31″803	TRS・123ダー! 「ばふっ」さあ牛だ	扇が丘レジャーセンター(石川)
ジョー&マック		1,401,100	J.G.K-ALL(副)	個人申請ファンタジア(兵庫)
戦国伝承		775,400	PIA-忍犬ろん(ば)来月限界点?ぢゃくい	チャレンジバンバン(愛媛)

今月のニューゲームのトップはウルトラマン。スコア自体は6ケタしかないのですが、ループするため100万点を超えた場合は100万点をたして計算。それにしても、ボディースラム2000点はおいしすぎる。

スーパーバレー'91は男子チームと女子チームで分けて集計してみましたがどんなもんでしょうか。

コットンは、2周目をプレイするのにもう1コイン必要な設定になっているので1周目と2周目を分けて集計。また、連射装置がかなり有効なため(連)付きと(連)なしとで分けました。次回からは2周目のみで集計する予定です。

ゴルフィンググレイツは特にキャラ別集計はしていません。

ランパートは、今回では特に難易度選択で分けませんでしたが、必要があれば分けます(中級と昇進)。

チャイナタウンは、プロフェッショナルと成金物語の2部門で集計です。

レーシングビートはコースが4つあるにもかかわらず、2つのコースで記録の申請があるのみ。出回りが少ないのでしょうがないところ。

ストリートファイターIIは、3キャラ分に(連)付き部門を設定。スコアを見ると、すでにオールパーフェクト+ダブルKOが当たりまえの時代。

カジノカーニバル ☆=13

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,296,800	SEP-FECT-T・E	1コイン ALL ガイル
2	ストリートファイターII	985,300	KTPG-CAP	1コイン ALL リュウ
3	ストリートファイターII	963,600	KTPG-CAP	1コイン ALL ケン
4	ストリートファイターII	1,046,300	SEP-FECT-T・E	1コイン ALL ブランカ
5	ストリートファイターII	919,600	URX-SKG	1コイン ALL ダルシム
6	ストリートファイターII	750,900	SEP-ACC	1コイン ALL 春麗
7	ルナーク	146,400	KTPG-MOR	1コイン ALL
8	ラッドモビール	残39秒	KTPG-KTZ	1コイン ALL ワープなし
9	ファイナルファイト	3,027,500	目標400万!でも無理かおしえてCAP	1コイン ALL コーディー
10	コットン	482,090	真似の名を欲しいままスーパーマニア腰引き	1コイン 6面 ノーマル・連なし

ファンタジアキャロットタマプラーザ店

神奈川県横浜市緑区美しガ丘1-5-8 ☎(045)903-4056

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ケン)	1,068,600	斎藤武士	11面
2	ストリートファイターII(春麗)	1,043,200	淫土人もびっくり万国博覧会 HOBbin(雲)	ALL
3	ストリートファイターII(本田)	700,400	KAN-A子 本田正一郎はまだか?	ALL
4	ストリートファイターII(ガイル)	866,800	斎藤武士	ALL
5	ストリートファイターII(ダルシム)	958,700	斎藤武士	ALL!!
6	出たな!!ツインビー	2,755,300	ヒルロック-SHU 達人元気?	2-3
7	ゆうゆのクイズでGO!GO!(連なし)	452,000	科学が苦手な人!(ふざけてる!)	ALL (1万×1)
8	ウルトラマン	809,660	萩原	ALL ノーマル
9	ランパート(昇進)	29,462(4面)	愛車86トレノは海に落ちても死なず-KK	1P、レバーVer、イージー
10	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,498,900	ヒルロック-SHU VAL元気?	2-3

タイトー小田原周辺 ☆=54

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゆうゆのクイズでGO!GO!(工場出荷設定・(連)なし)	656,000	CVM-MID涼	ALL 1万×1 芸→社→科→雑
2	出たな!!ツインビー(工場出荷設定)	2,605,700	夏コミで会いましょう(ち)-ZZG-PUL!	2-4
3	ハットトリックヒーロー(工場出荷設定)	54てん	JIMMY	1コイン ALL
4	ナイトストライカー(R-ゾーン)	92,672,410	CVM-MID涼	ACEHMR
5	ナイトストライカー(Qゾーン・うちまくり)	46,041,480	PIA	WIPE×3 うひょうひょうひ
6	ナイトストライカー(Rゾーン・うちまくり)	44,421,460	LUU!	WIPE×3 どもっLUUでっす
7	サンダーフォックス(工場出荷設定)	2,085,700	FOX	5面ボス ノーダメージボーナス×2
8	バトルシャーク(工場出荷設定)	14,764,520	TOSHIMO	ラストボス
9	ポンピングワールド(工場出荷設定)	1,986,280	よしひさぶ	ステージ42
10	A.S.O.II	ALL	全国5億名の皆様	永パ!

ゲームセンターコパIII ☆=29

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴフフィンググレイツ(ベテラン)	-4	青空に向かって打て! RAG.T-TEM	ALL 1コイン ノーマル設定
2	ウルトラマン	1,381,640	コパIII悲運の闘将!! N.ARC-IZA(T)	ALL ノーマル設定
3	E・D・F(1P)	2,460,400	4万使用が水の泡!! N.ARC-IZA(T)	ALL ノーマル設定
4	ストリートファイターII(本田)	1,209,400	1000のキズを持つ男! DONハゲちゃん	ALL P×16 ノーマル設定
5	ストリートファイターII(ガイル)	1,372,800	サマーソルトで刈りすぎ注意!MaSaTo	ALL P×22 ノーマル設定
6	ストリートファイターII(春麗)	1,235,800	波打際高校手芸部部長 N.ARC-MIT	ALL P×19 ノーマル設定
7	ガンフロンティア	1,468,380	締切2分前にパロ全2周クリア達成!かまし	ALL 残×2 ノーマル設定(連)
8	バルーンブラザーズ	9,791,020	あと5分粘れば・・ RAG.T-TEM	ライン3420 ノーマル設定
9	ファイナルラップ2(U.S.A.)	2′16″08	ファイナルラップ2のデバッグ係!!MCO	ALL 1P ノーマル設定
10	パロディウスだ!(ツインビー)	1,936,100	一年越しの悲願達成! ついにやった!かまし	ALLマニュアル ノーマル設定(連)

プレイシティキャロット松本 ☆=4

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)(ケン)	1,072,800 / 884,400	Y.M / KLM	ノーマル ALL / ノーマル ALL
2	ストリートファイターII(本田)(春麗)	867,100 / 1,141,100	GMI-KWM / あずれん!!	ノーマル ALL / ノーマル ALL
3	ストリートファイターII(ブランカ)(ザンギエフ)	1,037,800 / 申請者いません	GMT-KWM / いまが狙いめ	ノーマル ALL / 上田勢に負けるな
4	ストリートファイターII(ガイル)(ダルシム)	929,200 / 746,800	HAN-K.A / NARC-U19-Fool-Fox	ノーマル ALL / ノーマル ALL
5	出たな!!ツインビー	2,623,650	NORI	ノーマル 2-3
6	スティールガンナー	533,630	R.N	ノーマル ALL MISS=120
7	ウルトラマン	773,160	NARC-U06-TMN・ビート ブラックおたく・RAY	ノーマル 12面
8	E.D.F.	2,392,400	あずれんのスタンド超KEN	ノーマル ALL バルカン使用
9	ゆうゆのクイズでGO!GO!	352,720	ESP(有)	ノーマル ALL おもしろいちゃん
10	スーパーバレー'91	111,000	Y.Y	ノーマル ALL

西銀座ゲームプラザ ☆=2

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	クイズ殿様の野望	7,762,950	ANP	1コイン ALL 92.3%
2	スーパーバレー'91	126,260	ANP	ALL 男子使用
3	レーシングビート	2′59″30	命までもけずりとる! ANP	BL=35′18 フランス
4	覇沙夢	395,350	ANP	3-3
5	ラッドモビール	ALL	POP	残17秒
6	ストリートファイターII	1,026,800	KEN by 本田	ALL
7	キングオブザモンスターズ	521,420	©MEP TEI	R12
8	パロディウスだ!	1,398,100	ANP	マニュアル2-3 ツインビー使用
9	雷牙	2,059,890	satoru	ALL 残7
10	パンクショット	124P	ANP	ALL

ハイテク遊園ニュースター

甲府市中央5-20-16 ☎(0252)23-3123

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	846,800	B.A.K	1コイン ALL
2	ストリートファイターII	850,200	DD-SY	1コイン ALL
3	ストリートファイターII(ケン)	791,400	DDT-SY	1コイン ALL
4	キングオブザモンスターズ	487,400	JRA-NEC たなからぼたもち!	
5	クイズ殿様の野望	.4,546,600	ANP	70.2% 1コイン ALL
6	出たな!!ツインビー	2,937,600	ENC(コリャタマらん)	2-2 (連)なし ノーマル
7	雷牙	2,335,520	DDP-8Y	1コイン ALL ノーミス
8	雷電	4,407,260	DDT-SY	2-5 1P側 (連)なし
9	パロディウスだ!(ツインビー)	1,308,400	ANP	2-3 マニュアル
10	ゆうゆのクイズでGO!GO!	177,080	オーベルシュタイン・堀内	

キャノン最前線 ☆=44

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,435,100	OR愛読会-からみ(は)	ノーマル ALL P・B×22
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,367,100	IML-のりピー	ノーマル ALL P・B×21
3	ストリートファイターII (春麗)	1,199,600	OR愛読会-からみ(は)	ノーマル ALL P・B×?
4	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,027,600	IML-YUJ	ノーマル ALL P・B×?
5	ストリートファイターII (ダルシム)	1,113,400	NeeSa	ノーマル ALL P・B×?
6	コットン (1P)	2,301,470	IML-UUU(た)	ノーマル 3機 2周ALL
7	ウルトラマン (1P)	1,473,650	ZAT	ノーマル ALL
8	ゆうゆのクイズでGO!GO! (1P)	561,960	IML-PET	ノーマル ALL 超アマゾー
9	ロボコップ2 (1P)	5,172,100	DCC-AGAS-TTY	ノーマル ALL
10	覇沙夢 (1P)	2,084,160	NAL	ノーマル ALL あと5万くらい

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=20

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,149,100	INT	ALL
2	ストリートファイターII (ケン)	1,134,700	FFT	ALL
3	ゆうゆのクイズで GO!GO!	637,530	XXX3	ALL 100% (連)無
4	ランパート	16,780	MAD	4-1
5	E.D.F.	2,156,200	HIK	(1P) 6面中ボス
6	ウルトラマン	670,080	M・T	ALL
7	チャイナタウン	213,000	MAD	ALL 成金物語
8	コラムスII	79,719	MAO	J-2723 S-9
9	パウンドフォーパウンド	479,858,000	JPS	ALL ハードボクサー
10	パウンドフォーパウンド	481,835,000	JPS	ALL スピードボクサー

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン	546,320	EX-WIL	1コインゴモラ
2	パンクショット	66	AMN	1コインALL
3	ウイニングラン'91	3' 4"483	EXPにんにく太郎	1コイン ALL
4	ゆうゆのクイズでGO!GO!	182,100	市石けんじ	1コイン
5	ストリートファイターII (ブランカ)	1,104,600	おれは浩伸 SUPER	1コイン ALL
6	ストリートファイターII (春麗)	1,004,000	EXP-JIN くやしいー	1コイン11人目
7	ストリートファイターII (リュウ)	1,133,200	WTMⒷ	1コイン ALL
8	ストリートファイターII (ガイル)	1,071,900	AMN	1コイン ALL
9	マジックソード	10,601,400	EXP-SWB(と)	1コイン ALL ビギニングスタート
10	ローリングサンダー2	435,630	HAWKINS	1コイン 8面

ビッグキャロット京都 ☆=77

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョインシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ランパート	62,219	WZH	ALL
2	スーパーバレー'91	118,000	けろっぴCHR	ALL
3	ウルトラマン	1,555,980	WHZ	ALL
4	チャイナタウン (プロフェッショナル)	560,500	ISP.	LV93 ダブル役満×1
5	チャイナタウン (成金物語)	193,300	UYK(級)	ALL ダブル役満×1
6	エドワードランディー	2,491,910	WZH	ALL
7	パイプドリーム (1P・Aコース)	4,092,410	理論上ではまだのびる UYK(級)	L1～ALL
8	パイプドリーム (1P・Bコース)	3,762,530	ここから先は運 UYK(級)	L1～ALL
9	パイプドリーム (1P・Cコース)	5,133,770	パターン練り直し UYK(級)	L1～ALL
10	ロンパーズ	11,080,340	忍恋Green-Woods	30up ALL

ジョイランドタイトー草津 ☆=9

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)65-8658

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	648,700	KURONEKO まあや軍曹	3万×2 5万×1 ALL
2	ストリートファイターII (春麗)	1,118,100	上用賀薬物人体投入実験所々長	ALL
3	スーパーバレー'91	112,900	TOK-HID (RAG)	ALL 女子バレー
4	クイズ殿様の野望 (三好)	6,202,250	まちゃ	AV 90.8%
5	キングオブザモンスターズ (アストロガイ)	414,650	ECM	全12面 ALL
6	A.S.O.II	1,227,900	SDI-EFT-ASP	ラストボス
7	ニンジャキッズ	1,949,850	JZX-PMX[り]	5面ボス 茜(火)使用
8	ウルトラマン	717,280	GAC-T／RIO	11面 (死)
9	出たな!!ツインビー	3,108,250	TRM-2代目 音無響子(DOM)	2-4
10	スーパーフォーミュラ (日本、レバー)	2' 41"258	TOK-HID(RAG)	P・P→1位 FerG・ベルガー

ウィルトークTAITO金沢 ☆=14

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,300,370	XYZ&MOHI	ALL
2	ディグダグ	726,490	ヅグダグ	R-57
3	ストリートファイターII (春麗)	982,800	ひかりK.O	R-11
4	ストリートファイターII (本田)	413,200	DNA	R-9
5	出たな!!ツインビー	2,569,200	片ちん大王 旧UWFマッハ隼人ルチャ(か)	2-3
6	ストリートファイターII (ブランカ)	797,700	KONキヤ	
7	沙羅曼蛇(復活)	2,141,500	片ちん大王	R-3-1
8	ギャラガ	1,870,090	CRASH!!	R-153
9	スーパーバレー'91	111,800	DNA	ALL 男子バレー
10	ハットトリックヒーロー	35PTS	ZAM	イングランド 9番使用 ALL

ゲームインカナザワ ☆=7

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム使用、ALL)	1,235,100	IKD-ただクリアしただけ(恥)	3×13 5×5 8×2
2	ストリートファイターII (リュウ使用、ALL)	1,166,900	IKD-ベガとれんか～!(恥)	3×12 5×6 8×1
3	ストリートファイターII (ケン使用、ALL)	1,187,700	J-だうだう-JOE	3×12 5×5 8×2
4	ローリングサンダー2	607,560	ピンボールゲーマー EXCALiBuR	ALL ノーマル タコミス×3
5	ラッドモビール	残タイム 6秒	(ま)ORC	ALL 1位 ワープなし
6	ロボコップ2	2,699,800	(ま)ORC	ALL 1位 1up×1
7	S.T.G. (連射付)	3,568,500	KRT-KOS	ALL ノーマル
8	コットン (連射付)	297,460	田楽寺茂助左ェ門	4面 ノーマル 入荷初日
9	サンダーフォースAC (連射付)	2,403,780	KRT-RIKまだまだ	ALL ノーマル ノーミス
10	パンクショット	130	トラクターM	ALL

扇が丘レジャーセンター ☆=10

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン	975,550	B・J-1人でやってる	ALL(1周目) 2万×4 (連)無
2	ドライバーズアイ	3' 31"803	TRS 123ダー! 「ばふっ!!」さあ牛だ	SUPER MT
3	ローリングサンダー2	734,410	ピンボールゲーマー EXCALIBUR	ALL
4	ニンジャキッズ	2,982,360	GOR-そっこ-ちきしー(ラ)	ALL さすけ使用
5	ゆうゆのクイズで GO!GO!	355,060	マッハGO!GO! 「ばふっ!」 GO!	ALL(連)無
6	バンダイク	1,832,520	YOG	ALL
7	ガンフロンティア	1,501,750	B・J	ALL (連)有
8	スティールガンナー	555,220	CMA	ALL
9	ストリートファイターII	1,213,500	よがなばくん-D・K 「ばふっ!」さあ牛だ	ALL ダルシム (連)無
10	ストリートファイターII	1,110,500	IKDくん(恥)	ALL ザンギエフ(連)無

ゲームセンター大野プレイランド ☆=6

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	11,652,648	ERI	ALLパートナー シーフナイト
2	ドラゴンセイバー(2P)	272,550	チェックゥーK.K K.Y-和々	コンビを組んで初の9面
3	ストリートファイターII (春麗)	705,300	チェックゥーK.K	1コイン (連)無し ベガでよゆう負け
4	ストリートファイターII (ザンギエフ)		もうすぐたん生日の K.K.K	1コイン (連)無し サガットにて死す
5	ストリートファイターII (リュウ)	338,500	春日 夏樹	8ラウンド (連)無し
6	剣豪	1,649,200	チェックゥー K.K	1コイン ALL
7	ストリートファイターII (ガイル)	933,300	M.M.M	1コイン ALL (連)無し
8	ドラゴンセイバー	1,346,590	FNL-KWAO	1コイン ALL
9	S.T.G.	3,332,000	K.Y和	1コイン 6面
10	ファイナルファイト (ハガー)	214,250	K.K.K	1面クリア時部門

イエローハット ☆=95

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,166,000	EXWIN-MOL	ALL ノーマル設定
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,301,300	由弥	ALL ノーマル設定
3	ウイニングラン'91 (1P・AT)	3' 00"749	DCC-AGAS-JJY	ノーマル 3周設定
4	出たな!!ツインビー (1P)	3,460,750	ベジータ(ま)	2周目の5面 ノーマル設定
5	E.D.F.(1P)	2,434,600	闘龍-MATSU[擢]	ALL ノーマル設定
6	ウルトラマン	1,379,830	EXTENDII-Y.I[龍]	ALL ノーマル設定
7	ロボコップ2 (1P)	2,649,100	DCC-AGAS-JJY	ALL 残2 ノーマル設定
8	スーパーバレー'91 (1P)	104,100	AMP-えっくす!!	ALL 使用キャラ=女子
9	チャイナタウン (1P・プロフェッショナル)	208,000	青酸カリ14号(通称インベーダーにやり)	LEVEL35 ノーマル設定
10				

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,056,500	MAS	1コイン ALL ベガパーフェクト×2
2	ストリートファイターII (ガイル)	932,000	DES-BOH	1コイン ALL ベガパーフェクト×2
3	ウルトラマン	852,180	CHU.Q	ノーマル R-11 ノーマル
4	ASO II ((連)なし)	2,113,400	DES-B.B	ノーマル エリア11 6面で終わりぢゃないの?
5	スーパーバレーボール'91	91,200	MAS	ノーマル ALL 男子バレー使用
6	雷牙((連)なし)	1,795,390	FAM	ノーマル ALL 残2機
7	エドワードランディ	563,449	DES-HUN	ノーマル ALL ノーマル
8	パンクショット	122	DES-BOH	ノーマル ALL ノーマル
9	パウンドフォーパウンド (ハードパンチャー)	452,321,000	CHU,Q	ノーマル ALL ボール回らん
10	スーパーバーガータイム	161,500	人間模怒寄	1コイン 2-4 ノーマル

ハイテクセガ万代店&駅前店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ラッドモビール (スタート45秒)	残りタイム43秒	木根 尚登	ランク1位 設定4イージー
2	ハットトリックヒーロー	44	おやじ	西ドイツ
3	バンダイク	790,740	にゃんにゃんSPT	クソゲー
4	ストリートファイターII (ガイル)	928,500	D,LEEP	1コイン ALL
5	雷牙	1,535,210	難2-5 KAN君	2-6の大物BOS Sベリーハード
6	出たな!!ツインビー	2,509,650	ARRØW-RM	ノーマルクリア (駅前)
7	ダライアスII	3,602,070	MALだ	Aランクノーミス ALLクリア(駅前)
8	パンクショット	106pts	YO-!INADA	ラストステージ (駅前)
9				
10				

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	884,500	ほそぢま	工場設定 ALLクリア
2	ストリートファイターII (ガイル)	696,800	超人的な男さん♡	工場設定 ALLクリア
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,006,900	PRO	工場設定 ALLクリア
4	ドラゴンセイバー	894,880	桂南木だぁー!	工場設定 連射付 ライフ制 ALL
5	ギャルズパニック	309,900	呉羽のエイズ	工場設定 ALLクリア
6	サンダーフォースAC	2,304,710	寺山忠義だっ!!	工場設定 連射付 ノーミス ALL
7	バンダイク	1,298,310	TOTKよんだ	工場設定 ラウンド7
8	あしたのジョー	8' 54"	高岡高山岳部	工場設定 ALLクリア
9	クイズ宿題を忘れました!	申請なしです	日本の人々たち富山県高岡市に遊びにきてね	
10	ロボコップ2	256,400	ほそぢま	工場設定 STAGE4

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メルヘンメイズ	419,770	エディ宮浦VSバルログ安田in百番街	女王の国
2	ガンフロンティア	1,013,410	つ・つ・つ・ついに100万点!	工場出荷設定 ALL(連)
3	出たな!!ツインビー	1,456,800	とうちゃん	工場出荷設定 2-2(連)
4	ストリートファイターII (春麗)	929,000	香津美・リキュール	ALL 工場出荷P=9
5	天地を喰らう	5,133,000	ケムマキ	趙雲 ALL 工場出荷設定
6	ガンスモーク	1,124,700	「東ちゃん資料取って」「デラなら星さんです」	最後のBOSS(連)工場出荷設定
7	コットン	464,790	「オレンジは?」「前川ですアップルは	工場出荷設定(連) 5面BOSS
8	1943改	3,901,500	松田さんです」「じゃあキャンディは?」「僕	工場出荷設定(連) ALL
9	天地を喰らう	5,150,800	読んでます。ベスト官能ならありますよ」	張飛ALL 工場出荷設定
10	アグレス	14,070	「それでいいや」「トイレは貸切ですよ。」	LEVEL-29 工場出荷設定

HI-TECHSEGA金沢店 ☆=24

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	1,242,000	GOR-足払いを極めろ!(ち)	ノーマル ALL P=18
2	ストリートファイターII (本田)	1,203,600	IKD-よそ見をしながらやれ!(恥)	ノーマル ALL P=16
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,269,200	GOR-くるくるまわるタコに乗れ!(天)	ノーマル ALL P=18
4	ストリートファイターII (ガイル)	1,297,200	GOR-NZM	ノーマル ALL P=21
5	ストリートファイターII (ケン)	1,138,100	J-だらだらをたたけ!! -JOE	ノーマル ALL P=16
6	ストリートファイターII (春麗)	1,260,600	AAC-どくリンゴティー	ノーマル ALL P=18
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	1,270,300	GOR-NZM	ノーマル ALL P=19
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,325,400	GOR-ファイナルラウンドを目指せ!(ち)	ノーマル ALL オールパ DX2
9	キングオブザモンスターズ (GEON)	493,930	すさまG-ARIES(よ)	ノーマル ALL
10	コットン・1周目 (連射は当然(有))	1,018,370	すさまG-Rカモネ(コ)	ノーマル ALL ノーミス2万×3

君こそゲーメスト!

その2

WGP2	日本	5′26″88	ジャパンGPの覇者! ESSAY㊙JUN(総)	プレイランドスカイシアター(埼玉)
	オーストラリア	4′03″86	オーストラリアGPの覇者! ESSAY-REO-SP	プレイランドスカイシアター(埼玉)
	アメリカ	3′08″43	アメリカのGPの覇者! ESSAY㊙STER	プレイランドスカイシアター(埼玉)
	ドイツ	3′23″27	自信無いけど覇者?! ESSAY㊙JUN(総)	プレイランドスカイシアター(埼玉)
出たな!!ツインビー	(連)付き	4,140,800	CYCLONE-R.T	個人申請タイトーイン002スタジアム(大阪)
	(連)なし	3,779,200 (2−6)	K.N(と)	個人申請ハイテクセガ神戸(兵庫)
剣豪		3,811,600	下井草のスパイマン SPREAM-BEE	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー(東京)
ルナーク		146,400	KTPG-MOR	カジノカーニバル(東京)
雷牙	(連)なし	2,585,900	おしぼりマン KEN(う)	タウンスポットプレイランド(大阪)
エドワードランディー		2,491,910	WZH	ビッグキャロット京都(京都)
スパイナルブレイカーズ		3,724,480	SURPASSER 目標400万!?Y.T	個人申請ウィルトークタイトー空港通り店(愛媛)
スカイスマッシャー	(連)なし	4,081,500	XPT-BOL	個人申請JOY呉(広島)
パウンドフォーパウンド	ハードパンチャー	479,858,000	JPS	プレイシティキャロット豊橋(愛知)
	スピードボクサー	481,835,000	JPS	プレイシティキャロット豊橋(愛知)
リーグボーリング	フラッシュ	2,900	RUN	個人申請ウイルトークタイトー高松(香川)
マジェスティックトゥエルブ	(連)なし	1,240,350	ハイスコアコンピュータ男!! EXL-KUMA	キャッスル&YOU²(東京)
シスコヒート		11′56″2	月イチ男君!! EXL-RVS-NBG	キャッスル&YOU²(東京)
パイプドリーム	Aコース	4,092,410	理論上ではまだのびる UYK(級)	ビッグキャロット京都(京都)
	Bコース	3,762,530	ここから先は運 UYK(級)	ビッグキャロット京都(京都)
	Cコース	5,133,770	パターン練り直し UYK(級)	ビッグキャロット京都(京都)
GPライダー	MT	44″09	MAK もうだれも抜けない	ゲームプラザ(熊本)
	AT	44″74	EGC-(元)MKZ (おやじMT出せ)	荏原ゲームコーナー(東京)
バルーンブラザーズ		9,791,020	あと5分粘れれば… RAG.T-TEM	ゲームセンターコパIII(神奈川)
T.M.N.T. レオナルド		931	ESSAY-CSD-NEU	ハイテクセガ高崎(群馬)
ファイナルラップ MONACO		2′24″65	MCハマ君!! EXL-CYR-CBY	キャッスル&YOU²(東京)
パロディウスだ! ビックバイパー(連)付き		2,665,500	VMT-RED	個人申請プレシティキャロット静岡(静岡)
スノーブラザーズ		6,936,220	EXCEL-SSC-VAP(偽)	荏原ゲームコーナー(東京)
ラフレーサー		2,392,700 (25周目4面)	ESSAY-AGF-M森脇	ハイテクセガ高崎(群馬)
キャメルトライ	ビギナー・タイム	39″1	TYRANT- キャメ(研)-MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー(東京)
	ビギナー・スコア	1,181,340	TYRANT- キャメ(研)-MAC(夫)	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー(東京)
M.V.P.		AV.823	ESSAY-ラーケン	ハイテクセガ高崎(群馬)
ファイナルファイト	ガイ・(連)付き	4,863,640	錬金友の会SUR-やまけん SNK裏切り(謝)(罪)	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京)
	コーディー(連)付き	4,754,720	錬金友の会SUR-やまけん (往)(復)(ピ)(ン)(タ)(2)(号)	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー(東京)
デンジャラスシード フルオート		4,202,550	まだやります!! EXL-CYR-NORI	キャッスル&YOU²(東京)
スーパーフォーミュラ 日本GP・レバー		2′41″258	TOK-HID(RAG)	ジョイランド草津(群馬)
バイオレンスファイト		14,777,590	さらしものKちゃん	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ナイトストライカー Uゾーン		90,292,090	ビガープラチナ真性方形- 平城 淳 17才(疲)	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー(東京)
ロンパーズ		11,080,340	忍恋Green-woods	ビッグキャロット京都(京都)
ハイパースポーツスペシャル		419,270	すでに白骨化!電話くれ THC-PLY	川島玩具店(兵庫)

(105ページの続き)

ローリングサンダー2は、惜しくも100万点に届かず。しかし、この域では1000点をのばすのですらきつそう。

ロボコップ2は、先月書き忘れたのですが、3機設定で集計しています。

戦国伝承は超激ムズゲームながら全面クリア達成です。

出たな!!ツインビーは、2周クリア達成。おめでとうございます。しかし、パロディウスだ!と比べると意外に早く達成したという感じ。ちなみに、編集部のあるじいぶうがたまたま大阪に遊びに行って偶然クリアの現場に立ちあい、その場で個人申請の用紙をあずかってもらったというおまけつき。

そのほかのゲームは、特筆すべき点はないのですが、それぞれ地道に更新されています。

スコアの訂正ですが、先月の戦国伝承のスコアがイージーになっていたとのこと。ノーマル設定で571400点とのことです。このほかは特にありません。

さて、少しスペースがあまったので個人申請の書き方について少し補足しておきます。ゲームでキャラクターの選択がある場合は必ず明記。難易度についてはお店の人に確認してもらうこと。スコアの確認をした店員さんとプレイヤー本人の都合のいい連絡時間を明記。以上です。(悠理)

ダイエーレジャーランド八木店

奈良県橿原市新賀町大字西垣内251 ☎(07442)3-1212

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,108,500	影柳 幽鬼	ベガで没
2	ストリートファイターII(ガイル)	721,800	影柳 幽鬼	ベガで没 必殺技未使用
3	ストリートファイターII(本田)	682,100	影柳(ひできち原稿はよ上げろ)幽鬼	ベガで没
4	ストリートファイターII(ダルシム)	217,100	ダルシムは友人そして春麗は嫁さんの中谷	4面ガイル少佐
5	ワールドスタジアム'90	6-0	∅	ノーヒット ノーラン
6	ドラゴンセイバー	1,139,370	TAMA	残×4
7	覇沙夢	401,380	上海ファンのAHE	3-3 自己ベスト4-1
8	メジャータイトル	-15	大木 保博	1コイン イーグル1つ
9	クイズ殿様の野望	9,326,550	互(三好-姉小路)	98.5% 取り方パターン化
10	U.S.ネイビー	2,363,600	AHE少佐 あと8万	パーフェクト×4 99%パターン化

プレイシティNASA杉本町店 ☆=11

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,170,800 1,321,600	HERO'S いくらヨガ 大名 NEC	ザンギエフALL ダルシム ALL
2	ストリートファイターII	1,351,200 1,218,700	HERO'S KKK HERO'S KKK	ケン ALL リュウ ALL
3	ストリートファイターII	1,349,400 1,373,700	ちゃんこだ! Y.N MRK-Xenom(鐵)	本田 ALL ブランカ ALL
4	ストリートファイターII	1,361,200 1,301,000	SSS (パ)	春麗 ALL ガイル ALL
5	ゴルフィンググレイツ	-3	尼崎のGAP	ALL パター使用
6	スーパーバレー'91	127,460	SCK	1クレALL 女子使用
7	出たな!!ツインビー	3,035,950	2-4クリアは4兆年後だ!Y.N	2周目4面
8	コットン	923,590	うでがつるうーっ! MRK-Xenom(鐵)	1周クリア ノーミス 残6
9	ウィニングラン'91	3′00″799	使い方	A.T
10	バイオレンスファイト	14,777,590	さらしものKちゃん	ALL パーフェクト

タウンスポットプレイランド ☆=10

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	E.D.F. (連)無し	2,424,600	FIREFLY-K.F	ALL.残ゲージ1
2	ウルトラマン	964,700	怪帝GEKi	R.11(悪質宇宙人)
3	コットン (連)なし	2,039,030	NSG-A.BOY(と)	2周ALL
4	スティールガンナー	647,710	調子悪し NSG-KOU(と)	ALL 81, 9%
5	ストリートファイターII(本田)	1,019,000	SURPASSER あーべ!	1コイン ALL 来店ありがとう
6	ストリートファイターII(春麗)	1,303,700	BBG-MAY(冷し中華の季節です。)	1コイン ALL 8万×1,3万×1ロス
7	ストリートファイターII(ブランカ)	1,109,800	BBG-BBC(英国放送)	1コイン ALL
8	チャイナタウン(プロ)(成金)	355,900 112,000	BBG-MAY BIMBOWつくし	L:65 役満×8 1コイン ALL
9	ドライバーズアイ(スーパー)	3′32″436	Dia.Maisun	MT
10	雷牙 (連)なし	2,585,900	おしぼりマン KEN(う)	1コイン ALL 残機×14

ヤングプラザジャンボ ☆=24

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,048,500 765,300	ELF ESW-MST(音)	リュウ ALL ケン ALL
2	ストリートファイターII	1,124,700 915,700	NSG-UZR NSG-UZR	ダルシム ALL ガイル ALL
3	ストリートファイターII	1,309,500 885,700	DIO ESW-IKA(ぴ)	春麗 ALL ブランカ ALL
4	ウェルトリス	43,700	ESW-ロロロッキー ブブブブブブブランカ	6ライン消し1回 レベル22
5	E.D.F.	597,000	WHO	ノーマル3面
6	出たな!!ツインビー	2,889,450	DLF-INGS-入院野郎	ノーマル 2-3
7	スティールガンナー	676,300	(N)HHS-KOU(と)	ALL 82% ミス 104
8	ウルトラマン	828,880	無所属-TG(Y)	ノーマル 13面
9	レーシングビート	3′00″60	ESW-ロロロッキー	フランス ベストラップ34″71
10	覇沙夢	395,870	ESW-FHH	ノーマル 3-3 初級スタート

アミューズ&レストメイヨー ☆=41

兵庫県姫路市駅前町222駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,047,200	STR-UTM	ALL ノーマル
2	ストリートファイターII(本田)	1,219,400	かつお君は寝技が好き	ALL アブノーマル
3	ストリートファイターII(ブランカ)	1,209,100	Disp-CHA-CHI	ALL ノーマル
4	ストリートファイターII(ケン)	1,080,000	無敵の王者! ぞ え	ALL ハナマル「金返せ」LCN
5	ストリートファイターII(春麗)	1,304,000	STR-UTM	ALL ノーマル
6	ストリートファイターII(ダルシム)	1,230,100	SIG-NEF-RAS	ALL ノーマル
7	ウルトラマン	308,320	もっとKMGでろ!! SFL-KMG-かま	ALL
8	ゴルフィンググレイツ	-7	宝殿のMiyuki	ALL バーディー×10
9	キングオブザモンスターズ	671,590	激甘!廊下に立っとれ LCN(賞)(弱)	ALL GEON使用 なっとらん!
10	ニンジャキッズ(玄太)	3,352,600	三輪車を駆る男 えるしいえぬ3歳	ALL ノーマル 永パ未使用

ジャスコ屋上プレイランド ☆=4

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(リュウ)	1,131,500	タマ	ALL
2	ストリートファイターII(ケン)	1,092,000	鈴木さん、相田さん	ALL
3	ストリートファイターII(春麗)	1,138,100	タマ	ALL
4	ストリートファイターII(ダルシム)	700,200	DHALSIM	ALL
5	ストリートファイターII(ブランカ)	953,900	NORI-P	ALL
6	スーパーバレー'91(男子)	108,800	幻影	ALL
7	ゆうゆのクイズでGO!GO!	212,480	DHALSIM	ALL
8	ウルトラマン	605,700	トポッケー大津	R-11
9	ロボコップ2	2,013,100	森下 学	ALL
10	E.D.F.	626,400	南 一男命	R-3

チャレンジャー関大前店 ☆=25

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ドライバーズアイ(ノービス)	3′21″616	社会人パワー使用!! MOV-ぱくす(床)	MT ALL
2	ドライバーズアイ(スーパー)	3′33″035	OKZ(PIYO)²-BOY 小泉	MT ALL
3	ウイニングラン'91(AT)	3′02″333	MOV-ぱくす(床)	ALL
4	出たな!!ツインビー	3,635,050	CYCLON-R.T	2-6
5	ストリートファイターII(ブランカ)	994,700	ブランカ調教委員 -フ?のMSM	ALL
6	ストリートファイターII(ダルシム)	1,056,300	SURPASSER2 あーべ2号	ALL
7	ストリートファイターII(本田)	1,130,700	SURPASSER あーべ1号	ALL
8	ゆうゆのクイズでGO!GO!	316,160	MOV-竹井床- 私の夫は単身フニン中	ALL
9	スティールガンナー	641,690	Mr.馬刺し君	ALL ガルシア 78.4%
10	E.D.F.	2,329,300	NAA	ALL (連)

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=16

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハットトリックヒーロー	22POINT	SURPASSER♡ 1試合3人退場Y.T	全面クリア イタリア使用
2	スーパーバレー'91 (男子)	76,940	SURPASSER♡ ヨガリブラスト69号	5面13対15 今回は下ネタが…
3	スーパーバレー'91 (女子)	78,230	SURPASSER♡ マスクメロン87号(じ)	5面13対15 私はだれでしょう
4	達人(連) (超穴埋め部門)	10,000,000+α	SURPASSER♡ 土橋四千円使用T.N	兵庫からのお客様 生きて帰れたの?
5	ダライアスII (イージー、ターボ)	3,283,240	SURPASSER♡ 黒いピーR.Tちゃん	上Zノーミス 放送禁止用語使用
6	F-ZERO (MUTE CITY I)	1′58″70	SURPASSER♡ GMSこと谷本?貴仁	某誌の全国トップ うばい返せるか?
7	F-ZERO (同上 1周目ラップ)	25″45	SURPASSER♡ 自宅支部長GMSくん	別名牛丼屋支部長 「ごはんと卵」男
8	F-ZERO (同上 2～5周目ラップ)	23″25	SURPASSER♡ 穴埋めに役立つGMS	3つも名前がのるの は初めてだって
9	ニンジャキッズ (入荷＆消失告知)	入荷して3日ほどで 苦胃頭捕物帳と交換	「そんな馬鹿なぁぁ」 SUR-ろぉむ(ち)氏談	結局今月もやる気 ＆やるものがない
10	スパイナルブレーカーズ (情報交換告知)	J/L草津の人達のプレ イ方が知りたい	KILL数の違いが謎 当店僕宛に手紙下さい	他店で372万の SUR-Y.T

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=11

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン	304,080	中学1年生 田中7	ノーマル ラピタ店
2	ストリートファイターII	738,500	N.T.T.	ノーマル 11人目 リーラピタ店
3	ジョー＆マック	607,800	TAK	ノーマルALL ラピタ店
4	E.D.F.	836,200	でーど	ノーマル ラピタ店
5	ラッドモビール	19ステージ	T.M	近道なし ラピタ店
6	ストリートファイターII (春麗)	1,064,800	AKL	ALL
7	ストリートファイターII (ケン)	848,200	J	ALL
8	S.T.G.	3,667,800	APA	1コイン ALL
9	ニンジャキッズ	2,070,120	PRM-APA	5面
10	ハットトリックヒーロー	30	・X・	イングランド ALL

明石ラポス2Fゲームコーナー＆ピノキオ ☆=18

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ)	947,300	なちが好き!(海衆) ♡SIG-NEZ♡	ALL 全機種ノーマル
2	ストリートファイターII (本田)	1,123,000	ベビースター(塩)大好き ♡SFL-エポック♡	ALL 全機種(連)なし
3	ストリートファイターII (ブランカ)	1,166,800	さあ次はLDだ!? ♡SVR-WIZ♡	ALL あまぞう
4	ストリートファイターII (ガイル)	1,036,500	現在借金倍増(野)(宿) ♡SVR-TUN(猿)♡	ALL 信用度回復中
5	ストリートファイターII (ケン)	710,000	K.M	ALL
6	ストリートファイターII (春麗)	1,242,500	氷の男AHO	ALL
7	ストリートファイターII (ザンギエフ)	772,500	なぜなちを知っている ♡SIG-NEZ♡	←なぜだ? ALL
8	ストリートファイターII (ダルシム)	1,253,600	ファンジン再出発だ! ♡SVR-WIZ♡	ALL サガットで(パ)逃し
9	出たな!!ツインビー	3,064,700	ついに300万だ! FUN	2-5
10	ウルトラマン	275,760	歌えや踊れや! ♡M.C. カマー♡	ALL KMAくんだよ

チャレンジバンバン ☆=11

愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (本田)	1,263,700	バンバンぶちぶち隊長 PIA-Y.Y	ALL 全ノーマル＆工場
2	ストリートファイターII (ガイル)	1,096,500	H.T	ALL
3	ストリートファイターII (ザンギエフ)	928,200	K.I	ALL
4	ストリートファイターII (ダルシム)	1,135,200	JoingPIA4号 うちでの小槌くん	ALL ぐれ～とぢょぢょ
5	ストリートファイターII (春麗)	1,126,300	M.Mぢょいんぐぢょ～す た～	ALL
6	スーパーバレー'91 (女子バレー)	147,140	PIA-JAN	ALL1C 7000落ち
7	ランパート (1P)	発狂約数名	このテのゲームはやり だしたら止まらない	みんな3面どまり 病みつきになるネ
8	パロディウスだ! (ツインビー)	1,728,500	R.T (from関大前)	2-6(マ)
9	マジックソード (1P)	13,310,347	TA!	ALL1C 次はJAXか?
10	戦国伝承 (1P)	775,400	PIA-忍犬ろん(ば) 来月限界点?ちゃくい	ALL 残0 阿修羅神カタすぎ

ジョイランドタイトーイン ☆=6

島根県松江市西津田町5-1-15 ☎(0852)26-6238

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハットトリックヒーロー	26得点	おいら	1コイン ALL 無失点 ノーマル
2	ハットトリックヒーロー	28得点	プシュー	1コイン ALL 4失点 ノーマル
3	ニンジャキッズ (玄太)	1,458,050	MAR	1コイン 4面ボス ノーマル
4	ニンジャキッズ (さすけ)	1,330,000+α	OUT	4面ボス ノーマル
5	出たな!!ツインビー	2,066,950	ひきちんごっと	2-1 ノーマル
6	コラムスII	46,410	GSX	1679 6面 ノーマル
7	パロディウスだ! (ペン太郎)	685,000	ペン太郎1周計画 発動(ぴ)	1コイン 墓場 ノーマル
8	ゆうゆのクイズで GO!GO!	270,600	ぱぴよん	ノーマル
9	ダライアスII (下Z)	3,504,350	MHC-ESP ぱぴぱぴ	胎児45700 ノーマル(連)無
10	レーシングビート	4′16″13	ABC	コースU.K ノーマル

川島玩具店 ☆=16

兵庫県高砂市鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ダルシム)	1,346,800	G. WAX-TAR	ALL 連無し P×22
2	ストリートファイターII (春麗)	1,101,300	G・WAX-WIN	ALL P×?
3	ストリートファイターII (本田)	1,097,200	G.WAX-WIN	ALL P×?
4	ストリートファイターII (ブランカ)	991,600	中川	ALL P×14
5	出たな!!ツインビー (連)	2,160,700	KRO	2-1
6	アウトゾーン (連)	4,556,310	G.WAX-WIN	4-2 313%
7	レインボーアイランド (エキストラバージョン)	2,717,420	森田	R22
8	中華大仙	701,900	吉田 1番前	ALL 店内 全機種ノーマル
9	ファイナルファイト	2,255,540	印刷てつだえー! G.WAX-HID	R.6
10	ハイパースポーツ スペシャル(連無)	419,270	すでに白骨化!電話くれ THC-PLY	ALL 住所おしえろ!

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=2

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)35-9561

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パンクショット	Point 172	PAL	1コイン クリア
2	ブラッドブラザーズ	71,621,440	JAL子僧	残機30 1コイン クリア
3	スティールガンナー	390,640	じじい	1コイン4面ボス ミス316
4	A.S.O.II	永パのためクリア統一	PSG-ラッキーマリ	1コイン12面ノーマ ル点2,401,500
5	ドラゴンセイバー	1,941,390	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア 残×8
6	ストリートファイターII (リュウ)	983,200	あずまししょう	1コインクリア
7	ゆうゆのクイズでGO!GO!	319,500	MIZUだあ	1コインALL
8	S.T.G.	永パのためクリア統一	VGC-S.O	1コインノーマル 点3,663,300
9	ゴルフィンググレイツ	-1	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア
10	上海II			未申請

ゲームシティーDADA ☆=3

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウルトラマン	645,260	GIS	ノーマル
2	ロボコップ2	1,543,900	VUL-YUY(か)	1コイン ALL 1UP×1
3	ストリートファイターII (本田)	720,400	VUL-YUY(か)	1コイン 11面
4	ローリングサンダー 2	487,940	NSX	ノーマル
5	ダークシール	859,550	KAZ	ノーマル
6	宇宙戦艦ゴモラ	225,900	DDH	ノーマル 連なし
7	出たな!!ツインビー	1,500,750	GIS	ノーマル 1-7
8	バイオレンスファイト	1,988,860	YUKIKO	ノーマル
9	ヴォルフィード	467,950	Mr.JUNKO	ノーマル
10	スノーブラザーズ	1,494,930	300ZX	ノーマル 残3

コインスナック24 ☆=34

岡山県岡山市浜野4-22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン'91	2′00″916	MVX-R	ノーマル2周設定 6速MT参考記録
2	剣豪	2,889,600	TMC-SAN(ふ)	1コイン 2周クリ ア 残×5
3	ローリングサンダー2	619,910	SEK	1コイン ノーマル 3設 最終面
4	ウイニングラン'91	2′03″149	AGF	ノーマル2周設定 AT 参考記録
5	グラディウスIII	2-3	SUR-G	ノーマル A装備 1コイン
6	ストリートファイターII (リュウ)	800,000+α	MVX-R	ノーマル
7	ストリートファイターII (ガイル)	全面 クリア	ガイル少佐	ノーマル
8	ストリートファイターII (ブランカ)	全面 クリア	一般客	ノーマル
9	ストリートファイターII (本田)	全面 クリア	T.M	ノーマル
10	ストリートファイターII (春麗)	全面 クリア	T.M	ノーマル

モンキーハウスメインスタジアム ☆=88

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	コットン(連)	2,675,260	★デビュー★ G.H.C.うた	2C 2周クリア
2	ランパート	82,672	G.M.C.R-1	レバーバージョン 中級ALL
3	ゆうゆのクイズでGO!GO!	464,800	みやさん	ALL
4	ストリートファイターII (春麗)	1,454,000	SPR	ALL ツメ×5 オールパーフェクト
5	ストリートファイターII (ダルシム)	1,359,900	G.M.C.やちょ	ALLツメ×2 オールパーフェクト
6	サイバリオン	25,766,070	G.M.C.INI	ノーミス×5 3機設定
7	ゴルフィンググレイツ	-9	ESP!!	ALL
8	ウイニングラン'91	2′59″999	G.M.C.(猿)HSA	BESTLAP 59″600
9	ウイニングラン'91 MT	2′57″883	G.M.C.(猿)HSA	BEST LAP 58″016
10	スーパーバレー'91	147,370	G.M.C.(猿)CROSS	ALL 男子

ゲームシティOZ ☆=21

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (春麗)	1,193,900	パワフル GO	クリア 宇部店
2	ストリートファイターII (ブランカ)	1,067,800	きよまぁ～	クリア 山口店
3	ストリートファイターII (本田)	1,046,100	JAC	クリア 山口店
4	ストリートファイターII (ガイル)	921,000	土井わし子 HSK	クリア
5	S.T.G.	3,553,500	パワフル GO	クリア 宇部店
6	スーパーバレー'91 (女子チーム)	106,700	OPEN-FLY	クリア ノーマル
7	ゴルフィンググレイツ	-6	Mr.高泊の板さん	ノーマル 1コイン クリア
8	ウイニングラン'91	3′01″933	土井わし子 HSK	オートマ 宇部店 1人プレイ
9	ウェルトリス	51,000	Mr.オレンヂ	レベル50 ライン71
10	チャイナタウン (成金物語)	81,200	HRC神風	1コイン クリア 山口店

イーストランドファミリーガーデン ☆=8

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	1,087,500	T社(は)グラIIIのビデオ 返せTMC-SAM(ふ)	1コイン ALL ベガ×2
2	ストリートファイターII (春麗)	984,100	そりゃないぜセニョリータ TMC-SAN(ふ)	1コイン ALL じょうじショック
3	ラッドモビール	残24秒	(み)様お元気でしょうか AT.N	1コイン ALL ワープあり50秒
4	ラッドモビール	残22秒	磯崎純二氏お元気です か AT.N	1コイン ALL ワープなし50秒
5	ウイニングラン'91 (MT)	2′00″799	WARNING 餓鬼がライバ ルK.H.Z	2LAP変更前 さなはマモー教徒
6	ウイニングラン'91 (AT)	3′01″116	吉本興業林会長ご冥福 を祈りますK.H.Z	3LAP変更後 常連一同
7	サイバリオン (実戦編)	19,104,140	ASSEMBLE-AT.N	1コイン ALL ENDNO.46
8	ガンフロンティア ((連)なし)	801,530	よびこーの隣の席はマニ アひょえ-SAN(ふ)	1コイン ALL 残×わすれたぁー
9	チェルノブ	241,150	餓鬼僕滅運動月間展開 中 田中変な人隆二	5面 5機設定 う～んスイート
10	スーパーオセロ	七級スタート→ 三段目×3	絶対無敵!覆面パト トヨタED防犯課坂本	1コイン 制覇 警察仕様(本当)

スーパーアカトンボ ☆=13

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)662-0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ブランカ)	996,600	オリンピアン -BABBY	1コイン ALL
2	ストリートファイターII (ブランカ)	896,000	JIG	おもしろい クリア
3	ストリートファイターII (春麗)	705,800	N. Yokoi	11ROUND
4	ドラゴンセイバー	1,714,170	RSS	1コイン ALL ノーマル
5	A.S.O.II	2,812,400	ギャン太	ALL Aタイプ 1UP×4
6	ウルトラマン	444,120	BAB-	1コイン 12面
7	出たな!!ツインビー	1,031,200	粉☆美湖	1コイン ROUND5
8	ゴーストパイロット	1,469,700	越せるもんなら越して みろ!! SYURA	1コイン 8面 空中戦
9	ゴーストパイロット	848,700	殺人鬼道場=抹茶オレ5 号, 恨みはらし魔(狂)	SYURAさん! あとはまかせたぞ
10	クイズ殿様の野望	6,781,700 90.8%三好	パズラー＆クイザーか な? 本名-上村章二	目指せカンスト でも道は長い…。

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (リュウ・ケン)	759,800	CLAMP	ノーマル 10人目
2	ストリートファイターII (春麗)	1,046,700	パワフル go! OZと同じ人	ノーマル ALL
3	ストリートファイターII (本田)	861,100	AFP-はらちん	ノーマル 11人目
4	ストリートファイターII (ガイル)	360,300	AFP-いしけん	ノーマル 7人目
5	ストリートファイターII (ブランカ)	818,800	いしけん ファック きりしま	ノーマル ALL
6	ストリートファイターII (ザンギエフ)	220,500	英子LOVE by こば	ノーマル 6人目
7	ストリートファイターII (ダルシム)	スコア募集中!!	だぁーれもダルシムで やんない	ノーマル 連なし
8	ギャルズパニック	441,700	RUN	ノーマル
9	ファイナルラップ2	2′19″02	AFP-番外	ノーマル U.S.A.
10	ファイナルラップ2	2′19″96	まさあき	1P イタリア

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=5

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII (ガイル)	1,196,400	JOLT党-アジャ革命	ALL ノーマル
2	ストリートファイターII (春麗)	1,128,800	寝枕ねむ	ALL ノーマル
3	ストリートファイターII (本田)	541,800	AIA	10人目 ノーマ ル
4	ストリートファイターII (ザンギエフ)	523,500	アジャ命	10人目 ノーマ ル
5	S.T.G.	3,617,700	AIA	ALL ノーマル (連)有
6	ゴルフィンググレイツ	-6	カンス党-くんちほふ	ALL ノーマル
7	出たな!!ツインビー	3,202,000	SHC-せっきんちくわ～に!	2-4 ノーマル
8	ファイナルファイト (コーディー)	2,838,250	YTS	6面 ノーマル (連)付
9	U.S.ネイビー	2,337,550	カンス党小R-1 ありやん	ALL F-18 ノーマル(連)無
10	フラッシュポイント	474,745	フラフラ霜月十六	1～95面 とばし 有 ノーマル

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	944	カプコン
2	2	出たな!!ツインビー	366	コナミ
4	3	ファイナルファイト	336	カプコン
——	4	ウルトラマン	317	バンプレスト
——	5	スーパーバレーボール'91	243	V-システム
3	6	クイズ殿様の野望	241	カプコン
——	7	ゴルフィンググレイツ	231	コナミ
14	8	ゆうゆのクイズでGO!GO!	230	タイトー
13	9	ハットトリックヒーロー	178	タイトー
6	10	ラッドモビール	154	セガ

11位	ファイナルラップ2 148	12位	キングオブザモンスターズ 133	13位	雷電 126	14位	ドラゴンセイバー 123	15位	スティールガンナー 112

インカム中心

前回順位	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ストリートファイターII	904	カプコン
2	2	クイズ殿様の野望	356	カプコン
3	3	ファイナルファイト	320	カプコン
——	4	ウルトラマン	303	バンプレスト
11	5	ゆうゆのクイズでGO!GO!	267	タイトー
5	6	ファイナルラップ2	239	ナムコ
4	7	出たな!!ツインビー	215	コナミ
6	8	ラッドモビール	196	セガ
——	9	スーパーバレーボール'91	175	V-システム
14	10	ハットトリックヒーロー	163	タイトー

11位	クイズ宿題を忘れました 156	12位	スーパーモナコGP 153	13位	雷電 147	14位	スティールガンナー 119	15位	ゴルフィンググレイツ 114

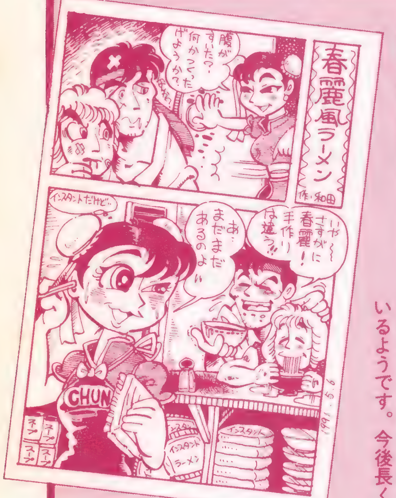
(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータル(満点を100点に換算)に基づき、ランキングしています。今回は81店4月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

新記録達成ストII

驚異的な人気のストリートファイターII

今月のストリートファイターIIの得点を見てください。今月のストIIは人気944点、インカム904点という、史上初の900点台。サイドアームから始まった歴代のヒットゲーム1位の得点の中でも、断トツのトップとなっています。

ゲーセンのマニアというマニアは今ストリートファイターIIにはまっているといっても過言ではないでしょう。もちろん、一般のプレイヤーに対しても絶大な人気を得ていて、とても広い層にウケています。



愛知県　和田慎也君

ストリートファイターIIの優れているところは、ゲーム性もさることながら、大きなキャラクターが自由自在に動く点でしょう。キャラクターのアニメーションや背景の美しさ、動きのなめらかさは一朝一夕にできるものではありません。キャラクターゲームを作り続けてきたカプコンならではだと思います。

格闘、スポーツ、クイズに人気集中

先月人気2位、今月も人気2位の出たな!!ツインビーは今月のインカムを7位にまで下げました。シューティングの好きなマニアに支持されているようです。今後長く人気を保つには、どれだけ広い層に支持されるかでしょう。

今月上位に食いこんできた新製品は、バンプレストのウルトラマンです。ストII人気が爆発する中、キャラクター人気でかなりの注目を集めています。キャラクターの動きは多少ぎこちないものがありますが、ゲーム自体のまとまりはよくできていると思います。音声合成も盛り上がるし、大健闘といえます。

ほかにスーパーバレー'91とゴルフィンググレイツという2つのスポーツものの新製品が人気5位、7位にそれぞれ入ってきました。いずれもインカムより人気のほうが高く、学生にも人気を呼んでいるようです。

全体的に見ると、格闘ものとスポーツ、クイズものでベストテンのほとんどが占められています。ただ単にゲームがこの種類だけしか出ていないのが原因と思われるので、今がほかのジャンルのゲームを出すチャンスではないでしょうか。

(ぜんじ)

ゲームインプラザオリンピアン ☆=17

福岡県北九州市小倉区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII	1,356,600	C.CC	IC　春麗 パーフェクト21回
2	ストリートファイターII	1,174,300	HALFLING	ICクリアリュウ パーフェクト×15
3	ウルトラマン	443,200	藤波らいあ雷樹	IC　6面 (イージー)
4	スーパーバレー'91	125,140	DDT	IC女子ALL
5	ランパート	26,056	BIG	IC
6	ゆうゆのクイズでGO!GO!	425,900	JAM	ICALL
7	ストライクガンナー	3,733,800	G.M.C.DURAN	ICノーミス ALL
8	E.D.F.	2,121,700	SGC.SRN	ICALL
9	スティールガンナー	569,890	CARMINE	IC ALL
10	チャイナタウン(ハイパー)	248,000	Nei'sNF	IC　ALL

サブカルチュア ☆=16

福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(春麗)	1,321,600	マスク8号(ICH)	1コインALL
2	ストリートファイターII(ガイル)	1,264,600	酒井蘭子FC会長(RAN)	1コインALL
3	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,064,600	酒井蘭子FC会長(RAN)	1コインALL
4	コットン	1,370,650	GTY	10面
5	ウルトラマン	884,600	ウルトラマスター おやぢ	11面
6	ゴルフィンググレイツ	-10	YAS	1コインALL イージー設定
7	ニンジャキッズ	2,613,250	SUR-ゲームの天使II	佐助使用 1コインALL
8	スーパーバレー'91	99,100	マスク8号(ICH)	女子バレー 1コインALL
9	ローリングサンダー2	828,700	KAN	1コイン ALL
10	バンダイク	2,033,120	新・ゲームの鬼II	1コイン ALL 連射付き

PLAY-HOUSEアスカ ☆=2

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン'91(AT)	3′02″382	IPA-MN	ALL
2	ウイニングラン'91(6MT)	3′00″466	IPA-MN	ALL
3	ローリングサンダー2	310,610	PHA-TN	S-7
4	ドラゴンセイバー	1,738,970	OGA-OWA	ALL
5	阿修羅ブラスター	3,341,500	MR-HIDE-Y	S-4-2
6	ストリートファイターII(リュウ)	585,600	MR-KN	ALL
7	ストリートファイターII(ブランカ)	876,600	MR-JOE	ALL
8	ストリートファイターII(ガイル)	897,200	MR-JOE	ALL
9	ストリートファイターII(ケン)	617,700	OGA-OWA	ALL
10	ストリートファイターII(春麗)	1,039,500	OGA-JACK	ALL

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンセイバー(1P)	1,937,270	あっくん	ALL　卵×9 1ミス　残8
2	ドラゴンセイバー(2P)	1,729,410	JCA+CAC	ALL　1P1死 卵×6　2P2死
3	スティールガンナー(1P)	537,360	Mr.X	ALLクリア
4	ウイニングラン'91	3′00″083	JAL	1P　MT
5	ウルトラマン	708,900	DIO	
6	ストリートファイターII	1,090,500	LORD・SYU	ガイル ALL
7	ストリートファイターII	942,800	Mr. X	リュウ ALL
8	ストリートファイターII	826,400	Mr.X	ブランカ ALL
9	A.S.O.II	全面クリア	訛さん元気? TYP-A-またろ～	A-TYPE
10	スティールガンナー(2P)	615,250	HIC&Mr.X	

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	955,580	中島　博之	7ST 高1年生
2	ストリートファイターII(ガイル)	873,900	中島　稔	バトル-11
3	ハットトリックヒーロー	23	大坪　久志	中3年生 クリア
4	ストリートファイターII	203,380	小笹　秀二	中1年生 4面
5	サンダークロス	1,107,560	中島　稔	2周目の1面 社会人
6	ウルトラマン	49,660	柴田　忠治	3面 高1年生
7	ストリートファイターII(ガイル)	328,001	道津　孝之	3面
8	出たな!!ツインビー	196,300	中坊　孝幸	4面 中2年生
9	ストリートファイターII	828,500	光武　一郎	1コイン ALL
10	ハットトリックヒーロー	29	大平　信之輔	6面 中3年生

てあたりしだいゲームリスト

4月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ゴルフィンググレイツ	コナミ		スポーツ	4月16日	新開発IC "PSAC2" 搭載！爆発寸前のハイパービジュアル！
コットン	セガ	8－2	シューティング	4月下旬	
クラッチヒッター	セガ	8－3	スポーツ	4月下旬	
嗚呼　栄光の甲子園	タイトー	8－3	スポーツ	4月9日	
ニンジャキッズ	タイトー	8－2	アクション	4月23日	
とってもE雀	セイブ開発/テクモ	KB	麻雀	4月4日	セイブ開発による"麻雀版雷電"です。長く愛してくださいね。
S.T.G.	アテナ/テクモ	8－2	シューティング	4月16日	2人同時プレイの合体モードは今までにない新感覚。
ランパート	ナムコ	8－2	戦闘シミュレーション	4月26日	戦略的パズルの要素を持ったシミュレーションだ！
スーパーバレー'91	ビデオシステム	8－1	スポーツ	4月18日	
レーシングビート	タイトー		F-1レース	4月上旬	
ウルトラマン	バンプレスト	8－3	アクション	4月6日	

5月以降発売予定ゲーム

ゲーム名	メーカー名	操作	ジャンル	発売日	メーカーからのPR
ガンフォース	アイレム	8－2	アクション	6月12日	2人同時プレイ可能な近未来戦争ゲームだ！
バーニングファイト	エス・エヌ・ケイ	8－3	アクション	5月	リュウ・デューク・ビリー3人の刑事が繰り広げる痛快勧善懲悪ゲームだ！
クイズ大捜査線	エス・エヌ・ケイ	4－1	クイズ	未定	渡る世間はナゾばかり。6つのジャンルに挑戦だ！
あしたのジョー伝説	ウェイブ/エス・エヌ・ケイ	8－2	スポーツ	未定	君は白く燃えつきることができるか？
ダンクスター	サミー工業/エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	未定	個性的な8チームが君を待っている。華麗なダンクを決めよう。
2020スーパーベースボール	エス・エヌ・ケイ	8－4	スポーツ	未定	一風変った未来ものベースボールだぞと。
THE BERLIN WALL	カネコ	4－3	アクション	5月	穴を掘って敵を捕まえ、たたき落として倒せ！
アタックス	カプコン	8－1	パズル	5月下旬	エイリアンとの思考型対戦パズルゲーム（2P対戦可能）。
ルースターズ	カプコン	8－2	アクション		CPシステム第15弾！バラエティ豊かな3つのゲームが1つの基板に入ったワンダー・3!!
チャリオット	カプコン	8－2	シューティング		
ドンプル	カプコン	8－1	パズル		
クイズ三国志	カプコン		クイズ	6月	
ストライクファイター	セガ		体感シューティング	5月	
ファンタズム	ジャレコ	8－2	アクション	未定	さまざまな敵に憑依して敵の能力で戦うゲーム。
サンダーゾーン	データイースト	8－2	アクション	5月下旬	2つのボタンは両方とも攻撃ボタン撃って壊してブットバセ！
WWFレッスル・フェスト	テクノスジャパン	8－2	スポーツ	7月上旬	5月中旬ごろロケテストバージョンがアップする予定です。
スーパーピンボールアクション	テクモ	0－2	アクション	5月中旬	ボールの動きがリアルになりフィールドも4つの中から選べ!!
VIMANA	東亜プラン	8－2	シューティング	5月	お待たせの縦スクロールシューティング。
TEKIPAKI	東亜プラン	4－1	パズル	未定	久しぶりのやみつきパズルだぁ！
ゴーリーゴースト	ナムコ		ガンシューティング	未定	
ボーイフレンズ	ビスコ		アクション	未定	コミカルな敵をやっつけていくアクションゲーム。
メタルラビット	ビデオシステム	8－2	シューティング	未定	縦スクロールシューティング。2ステージごとのデモが必見。
ブラックハート	UPL	8－2	シューティング	5月	
麻雀いかがですか	ミッチェル	KB	麻雀	5月下旬	
アグレス	パルコシステム/ローラートロン		パズルシューティング	5月1日	

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6　☎(0957)62-4547

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	出たな!!ツインビー	2,156,500	腕が治り復活です。ACA-VIC㋮	ノーマル3設㊅拳 2-1　下手
2	ローリングサンダー2	321,640	心配かけたねTJNG. ACA-VIC㋮	デモなしVer… ノーマル　7面
3	パロディウスだ!(たこ)	1,386,500	久しぶりです。T.M.S	ノーマル 2-2　㊅無
4	キングオブザモンスターズ	240,730	このゲームおもしろいよ。SING	ノーマル 9面
5	コラムス(ハード・スタート)	25,372,354	あー疲れた。ACA-MIR	2.9999 L.295
6	アウトゾーン	9,999,999+α	YS.	ノーマル　㊅無 6-6にて達成!!
7	ストリートファイターII(ガイル)	805,400	VEGA強し!!無念。ACA-MIR	ノーマルP×8 ベガ死
8	雷電	3,450,570	上手いぞ!!MIR!! ACA-VIC㋮	2-3　㊅無 1UP×0
9	スーパーバレー'91	67,600	また。勝負ですね。㊕氏　ACA-VIC㋮	ノーマル5面 女子使用
10	ドラゴンセイバー	全面クリア	やっとクリア。YS ACA-VIC㋮	ノーマルもうない 旧Ver

ゲームプラザ ☆=130

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ザンギエフ)	1,273,600	GO・D㋮	ALL　1クレ
2	ストリートファイターII(本田)	1,170,000	Y☆MAC	ALL　1クレ
3	ストリートファイターII(ケン)	1,118,300	GO.D㋮ 単なるお遊びです	ALL
4	ストリートファイターII(春麗)	1,361,500	土佐のICEだ!	1クレALL タコミス2回
5	覇沙夢	2,129,990	ボケ老人いい奴♡ ACA-竹奥蒲	1クレALL ノーマル
6	ローリングサンダー2	643,190	しり先生 やっとクリアうれしい	1クレアALL 残0
7	GPライダー(MT)	44"09	MAK もうだれも抜けない	PST=105
8	出たな!!ツインビー	3,486,050	ベジータ㋮ 初来店上ゆう	2周目5面 即死
9	パイプドリーム(1P・Aコース)	4,087,640	UYK㊥　レバーが直ってうれしい	ノーマルALL ノーミス
10	スティールガンナー	551,910	RICK	1クレ　ALL ミス205

HI-TECHSEGA延岡&宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)32-6521

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(本田)	948,500	CAN	クリア P:11回
2	ストリートファイターII(春麗)	997,800	XYZ	クリア P:9回
3	ストリートファイターII(ブランカ)	980,000	そうちゃん　㊪	クリア P:?回
4	ストリートファイターII(リュウ)	858,200	福田　㊪	クリア P:?回
5	コットン㊅	498,040	BIGでグレイトな UGM・・・	5面 宮崎名物ウイロウ
6	コットン	489,100	TLS-IDAPON　㊪	6面
7	グラディウスII㊅	2,765,200	あふてぃ & ASA & UGM	4周クリアで閉店 4-F
8	1934　㊅(2P)	4,033,340	いっこー(うそ) CAN	16面ボス コマンド使用
9	クイズ殿様の野望	4,620,900	タケさん　㊪	信長 93.1%
10	S.T.G.	3,663,700	TLS-ベテ	ノーミス クリア

神宮前キャロットハウス ☆=5

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザ　☎(0985)29-3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターII(ブランカ)	1,137,900	池ちゃん	1コイン　ALL ノーマル
2	ストリートファイターII(本田)	942,400	MGF-ZIN	1コインALL ノーマル
3	ストリートファイターII(春麗)	905,500	NAKARIN	1コイン　ALL ノーマル
4	ストリートファイターII(リュウ)	813,500	K. K	1コイン　ALL ノーマル
5	スーパーバレー'91	72,400	池ちゃん	1コインALL ノーマル
6	ゆうゆのクイズでGO!GO!	287,200	DSII-MASTER	1コインALL ノーマル
7	ウイニングラン'91	2'59"866	正君	ゴール
8	S.T.G.	3,688,800	KAD	1コイン　ALL ノーマル
9	A.S.OII	2,691,100	MGF-NYA	1コインALL
10	ストリートファイターII(ダルシム)	1,028,400	MGF-KOB	1コインALL ノーマル

ハイスコア質問箱

Q　ゲーメストの各店掲載のところを見て思うのですが、字の大きさが違うので20文字以内という制限は意味がないのではないでしょうか？(ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ)

A　写植の字体の大きさの都合で漢字やひらがなは大きくなり、英文字は小さくなります。また、字数制限は、制限しておかないと歯止めがきかなくなるため設定してあります。字数が多くてもワクに入るようならそのままにしてあります。逆にワクからはみでる場合はカットします。

マニアの皆さん! まずお電話ください
（在庫と価格の確認をしてください）

〈CAPCOM〉
ストリートファイターⅡ……¥238,000
ファイナルファイト……¥185,000
戦場の狼Ⅱ……¥130,000
チキチキボーイズ……¥130,000
マジックソード……¥120,000
1942……¥7,000
無頼拳……¥10,000
戦場の狼……¥7,000
カプコンワールド……¥18,000
ソンソン……¥5,000
〈IREM〉
トンマ……¥40,000
R—タイプ……¥25,000
R—タイプⅡ……¥35,000
ロードランナーⅡ……¥7,000
大工の源さん……¥45,000
〈KONAMI〉
グラディウスⅢ……¥45,000
出たな!!ツインビー……¥95,000
パロディウスだ！……¥98,000
サンダークロス……¥50,000
T.M.N.T.……¥90,000
源平討魔伝……¥22,000
ファイナライザー……¥6,000
マンハッタン24分署……¥10,000
サーカスチャーリー……¥5,000
トライゴン……¥60,000
〈TAITO〉
カダッシュ……¥30,000
地獄めぐり……¥30,000
バブルボブル……¥23,000
達人……¥60,000
ダイナマイトリーグ……¥30,000
中華大仙……¥9,500
ヘビーユニット……¥13,000
究極タイガー……¥30,000
熱血硬派くにお君……¥5,000
ドッヂボール……¥7,000
エキサイティングアワー……¥7,000
飛翔鮫……¥13,000
〈NAMCO〉
マーベルランド……¥120,000
バーニングフォース……¥117,000
エアバスター……¥65,000
システムⅠ……¥50,000
システムⅡ……¥110,000
〈ロムキット〉
(SYS-2)
バーニングフォース……¥10,000
マーベルランド……¥24,000
メトロクロス……¥18,000
ドラゴンバスター……¥18,000
ローリングサンダー2……¥40,000
〈SEGA〉
D.J.ボーイ……¥45,000
エイリアンストーム(SYS18)……¥55,000
テトリス(SYS16B)……¥45,000
ブロクシード(SYS16B)……¥50,000
獣王記(SYS16B)……¥40,000
〈DATA EAST〉
ロボコップ……¥30,000
ドラゴン忍者……¥30,000
カルノフ……¥9,500
SRD……¥11,000
ワンダープラネット……¥9,000
シュートアウト……¥6,000
スタジアムヒーロー……¥8,000
〈SNK〉
スカイソルジャー……¥23,000
ネクストスペース……¥25,000
ギャングウォーズ……¥40,000
脱獄……¥35,000
ストリートスマート……¥40,000
ゴールドメダリスト……¥10,000
バドルマニア……¥9,000
〈その他〉
子連れ狼……¥13,000
スーパーマン……¥95,000
ハットリス……¥25,000
アウトゾーン……¥95,000
スノーブラザーズ……¥30,000
エアーバスター……¥65,000
JUJU伝説……¥65,000
ゼロウイング……¥38,000
コンバットライブス……¥43,000
スカイアドベンチャー……¥40,000
西遊降魔録……¥9,000
〈麻雀〉
トリプルウォーズ……¥13,000
麻雀学園……¥8,000
麻雀学園2……¥9,000
シティーラブ……¥2,000
SリアルP2……¥9,000
麻雀鹿鳴館……¥8,000
ギャルの開花……¥15,000
ファンクラブ……¥13,000
麻雀放送局……¥13,000
麻雀シスターズ……¥2,000
その他、在庫多数
不要基板高価買い取り



ステレオキット
RPS-8(別売)¥8,000



麻雀パネル ¥9,800

標準タイプ
SVG−8 ¥34,800

RGB専用タイプ
¥29,800

写真はRPS-8内蔵タイプです。

- 当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー微調整がかんたんにできます。
- レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- 連射のスピードが調整できます。
- 連射はすべてのボタン(６個)でできます。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- 配線はSAM規格。
- RGB21ピン対応。
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き。
- マージャンや特殊パネルにも対応できます。

SVG-8 取扱店

関東地区
アップル
☎054-263-2406

関西地区
ソフトランド
秀 和
☎06-649-7177

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF－8、SVG－8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークⅢ、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用 ¥3,500
■Fコン用

■パソコン用
■マークⅢ用 ¥2,500

近日発表！ 予約受付中

スーパーFコン用
ジョイスティック

ハッピー商会

GM係
〒662兵庫県西宮市獅子(シシガクチ)ケ口町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

資料希望の方は、62円切手３枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ３カ月間保証書付きです。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

ゲーメスト

8月号

次号は6月29日発売!!

ストII一気呵成！ハイスコア、対戦、裏話！

ヴィマナ、ウルトラマン、ASO II、クイズ三国志、ドン！とスポーツゲーム

「ビデオゲーム界就職最新情報」大特集、価格据え置きカラー大増頁だぞ！

論 ゲームセンターでのマナーについて

人気ゲームと占領プレイヤー

今月は、ゲームセンターのマナーについて、ひさしぶりにとりあげてみたいと思います。

最近、ストリートファイターIIが人気で、台数が人気になかなか追いつけません。そこで、ゲームセンターに行っても黒山の人だかりで、カンタンにはプレイできない状況になっているところも多いようです。

そこで、長時間の占領プレイが問題になってきます。長時間、何千円も使って粘られたら、さすがに困りますね。こんな時は、私は人のいないゲームセンターを探してさっさと行ってしまいます。しかし、そうもいかない人も多いでしょう。

基本的に、店が特に何も規則を決めてない場合、何回継続しようと自由です。別に法律で決まっているわけではありません。

しかし、後ろでたくさんの人がやりたそうにしていた場合、平気で長時間プレイをするのは、マナーに反すると思います。マナーというものには、強制力はありません。でも守ったほうが人とのつながりを大切にできます。それがマナーなのです。

だから、私の考えとしては、そのゲームセンターで何回も気分よく遊びたいなら、マナーを守るべきでしょう。ゲームセンターに来る人たちはお互いによく知らなくても、そのゲームセンターに来ているという点でつながっているのです。

万能のマナーはない

人により、このマナー感覚は相当違うとは思います。例えばサラリーマンのプレイヤーの中には、〝ゲームセンターのゲームは1回百円で交代するもの〟という感覚はあまりないと思います。しかし、彼らに対してマナーを強制するのもまた問題でしょう。

中には、ゲームセンターでの無法な継続プレイを防ぐため、台の上にお金を置くという習慣ができている店もあります。次に自分がやるのだと主張するために、お金をおいておくわけです。

個人的にはこれはあまり好きではありません。これはプレイヤーにプレッシャーを与える行為なのです。プレイヤーは百円で楽しい時間を約束されるはずなのですから、それを邪魔する行為は慎しむべきだと思っています。

しかし、もはやお金を台の上に並べるのがマナーと化しているゲームセンターもあります。そのようなゲームセンターでは、その店のマナーに従うのが賢明でしょう。ただ、どのゲーセンでもこれが通用すると思うのもまちがいでしょう。

(ぜんじ)

●ASO IIは、やり込むと「ああ頑張って練り込んだなー」というのがわかって面白いのだが、対地対空のうちわけやアーマーシステムが最近の「ショット＋ボンバー」に慣れた人にはややこしいようだ。よく「奥の深いゲームを」なんて声を聞くが、奥の深さについてこられないゲーマーに原因があるのかもしれない。(ギガンデスの曲は超いい㊩)



●今月の常識一言。封筒をテープやホチキスで封するのはバツ。必ずのりで封をね。

さてパズルだ。答えは2つでシューティング。ひっかけがあるから気をつけて。

ところでみんな、文章は人に読ませるもの。言いたいことをたれ流すんじゃなくて、読み手のことを考えて書きましょーね。推敲は書き手の義務だぞ。(APAPA)



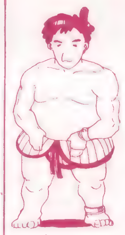
●人の自慢話というのは聞いていて気分のいいものではない。しかし、話す人のキャラクターや、気づかいで、楽しい話にもなりうるものだ。

そういう心づかいなしに自慢話ばかりやっている人間はそのうち不気味な自慢を始める。「自分が、いかに禁欲的で真面目な人間であるか」とかね。(助平人間　M・いるか)



●うーむ、スキーでお金使い過ぎたんで今お金がなーい。おかげでさらに車を買うお金がなーい。どうしよう。このままだと10月になりそう。

増刊の仕事が終わったら夏休み前までにEEきっぷでも使って東日本を走りまわるつもり。車もいいけど、パッと行ってパッと帰ってくるなら新幹線が一番だしね。(ずる)



●今日は春麗のヘアスタイルのわたし。うちの近くにゲーセンができたんだけど人気はやっぱりストII。順番待ちで画面に50円玉がずらららっと並んですごい。待ってるのが銭湯帰りの子供たちってのがもっとすごい。なんて下町情緒豊かなんでしょ。まだまだストIIやるぜい。

(昇龍拳ガールちゃら子)



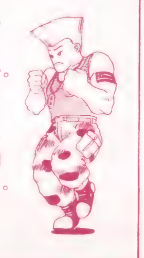
●ストIIはとりあえず全キャラクリア。けど春麗は最後にクリアするというひねくれ者だからブランカと本田をやるのである。

事故ったハチロクは、銀黒に買いかえ。今度は足まわりチューンだ！(イエローハットの方々、先日は足がなくなって〈MR－IIも事故った〉行けなかった、ご免！　悠理)



●ボロボロの体でテトリス「ネーム画面をすべて9で埋めつくそう」キャンペーンを成し遂げた。徹夜はやはりつらい。(4月23～24日にかけて)。27日には甲府でゲームのイベントがあって（ファミコンとスーファミだけど）無事、幕を閉じた。うじゃり、ありがとよ。

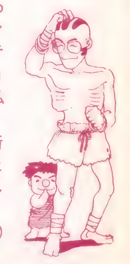
(水島屋T.J.)



●去る4月27日。甲府のとあるデパートの7Fでスーファミのグラ III とファミコンのテトリスのデモンストレーションがあった。そこになぜか私と水島屋T.J.君が「ファミコン名人」に仕立てあげられて行くハメになってしまったのた。

私たちの不様な姿を目撃した人は忘れてください。

(C・LAN)



GAMEST ゲーメスト 7月号

■平成3年7月1日発行　第6巻7号通巻59号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1 15 15
柴田ビル
電話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　はん　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　じーぶー　N・O　ずるずる
T・J APAPA YOU・A 遠藤ちゃら子　塩原利康
はんたあ　C・LAN　HIR　古葉美一　植村伴北
藤原ひさし　川瀬みきお　みんく・いるか　渡辺
ゆず　かる　萩原祐四郎　佐藤孔建
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画（有）ミルコンズ

待ってー、もうひとこと

スコルピウスを買っていただいたみなさん、本当にご免なさい。5月10日、やっと待望の発売日。と、胸をなでおろす間もなく、1面と3面でバグ発見！　のTELをいただいてしまいました。せっかく買ってもらったのに。うーん、申し訳ない！　アフターケアについては62ページを見てください。

バグチェックを完璧に行って、6月末に再登場。そのときはよろしく。

(GOD)

表紙の裏をとれ

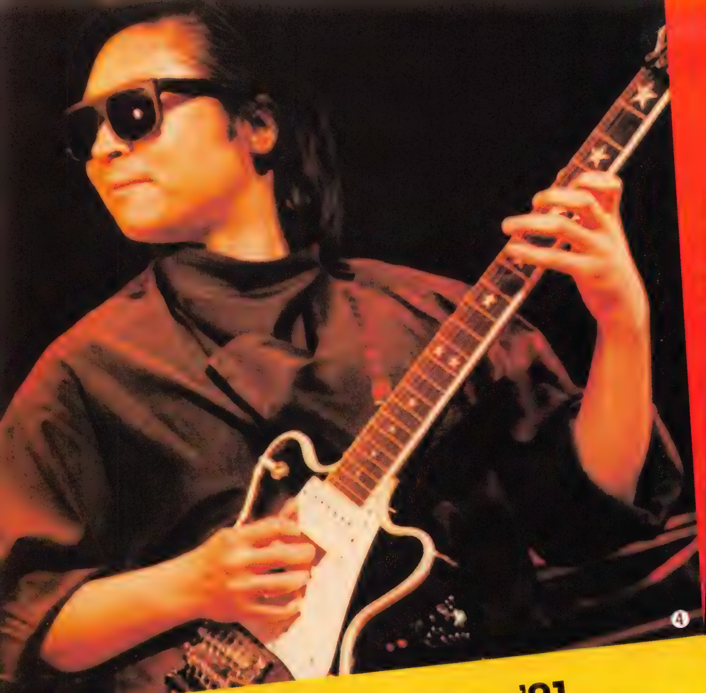
先々月号は、さすがに春麗についてのご不満が多く、やはり、女の子はかわいくかかぬといかんな、と思ったのでした。

んで、今月はあまり物プレゼントがあります。私のすった銅版ですが、興味のある人はアンケートの葉書のすみにでも、かいといてください。

黄金週間をかえして…。

藤原ひさし

頑張ったぜコーナー







S.S.T. BAND Formula Tour '91

中野サンプラザ発SUPER SONIC!

熱狂のライブ

①今回もMCが愉快なMICKEY氏。花束をもらってうれしそうでした。
②いぶし銀HARRIER氏。静の中に熱くたぎる血潮(!?)
③初ライブR一三郎丸氏。まったく緊張を感じさせませんでした。
④スペシャルゲスト野呂一生氏。すばらしいテクニックにため息。サングラスも決まってます。
⑤ギターの2本柱GALAXY氏。鮮やかなピックさばきでした。
⑥いつも元気なTURBO君氏。ベースソロかっこよかったね。
⑦視界をうめつくす頭、頭、頭、この熱気が伝わるかな?
⑧強力助っ人あんときのにおい氏。オリジナルメンバーに負けない活躍。









会場が巨大な炎の塊と化した白熱と興奮のライブ!!
行けなかった君のためにライブレポートだ!!

遠藤　ちゃら子

5月2日—中野サンプラザは異様な熱気を帯びていた。
オープニング曲が始まると同時に待ってましたと総立ちで踊る観客たち。
新曲、おなじみのナンバー、MCとフルパワーで盛り上げてくれるメンバーに応えてか、観客はより一層熱い視線をステージに注いでいる。
その熱い視線の中をスペシャルゲスト、日本を代表するギタリストの野呂一生氏（カシオペア）の登場だ。野呂氏を交えて数曲こなしたあとさらにテンションは高まり、そのままアンコールへ——。
メンバーの1人が急病というハンデもふきとばしパワフルなステージを展開してくれたS.S.T. BAND。ライブ終了後もファンのS.S.T.コールがいつまでも会場に響いていたのが印象的だった。

S.S.T. BAND Formula Tour '91 曲目リスト

①R360 —Earth Frame G—
②BONANZA BROS.
③OUTRUN —Last Wave—
④OUTRUN —Magical Sound Shower—
⑤SPACE HARRIER
⑥SHINING AND THE DARKNESS
⑦RAD MOBILE —Soup Up—
⑧VERMILION —Sword of Vermilion—
⑨Dr & B Solo
⑩GALAXY FORCE Medley
(Take Back~Beyond The Galaxy~Try-Z~Defeat)
⑪GOLDEN AXE (GUEST Issei Noro)
⑫SUPER HANG ON —Sprinter— (GUEST Issei Noro)
⑬GP-RIDER —Time Attack—
⑭ Belldeer Wind
⑮POWER DRIFT —Like The Wind—
—アンコール—
⑯TURBO OUTRUN Medley
⑰AFTER BURNER

NEW GAME CHAMP

▼
ニューゲームチャンプ
▼

主人公の性質(格?)を見極めろ!

コットン

by水島屋T.J.

可愛いキャラでファン拡大!正統派シューティングでファン満足!とはカタログのコピーより。君はゲームとデモのどっちを選ぶ!?



コイ〜ンでスタート。

コットンは、アニメ調の魔法使いを主人公としたファンタジックなコミカルシューティングで、妖精界を恐怖で支配する獣神を多彩なショット、ボム、魔法で退治し、マニアにも、初心者にも楽しめるゲーム性が売りになっています。

すでに4月後半に発売されているので、紹介をするのと同時に、知っているとこのゲームのやり方が分かる情報も、一緒に載せていくことにしましょう。

▼敵を知りおのれも知ろう

このゲーム、何の説明も見ずにプレイしてしまうとはっきりいって損をする。基本的にはオーソドックスな横シューティングですが、まずアイテムとそれに対する操作方法を覚えていくことになると思います。

主人公の操作には8方向レバーで、攻撃はショットとボムの2つのボタンで行います。そしてインストラクションカードにも記されている気合弾での攻撃も可能で各ボタンを一定時間押し続けたのち、離すとその効果が得られます。

全5種類ある気合弾の各効力を説明しましょう。

Ⓐドラゴン弾

後述するアイテムのうち、赤い妖星石を使ってショットボタンででます。炎のドラゴンが真横に飛んでいき、すべての敵を貫通します。効果は小さいですね。

Ⓑイナズマ弾

Ⓐで妖星石が青いとき、ドラゴン弾よりも上下に判定が大きく、効果の時間が長いイナズマ弾がでます。攻撃的に攻めたいボスや、中型クラスの耐久力がある敵のラッシュする場所で効果を表します。

Ⓒホーミング弾

赤い妖星石のとき、ボタン2つを押し続けて離すとでます。ステージ途中で出現する地蔵を撃つと得られる妖精オプションが、炎の塊となって敵をホーミング攻撃します。ボスには効果ないですね。

Ⓓバリア

Ⓒで妖星石が青だと主人公の周りに青い円のバリアが張られます。このバリアは一定の時間もしくはダメージを受けるととれてしまいますが、攻撃よりも防御を優先したい人はこちらをお勧めします。

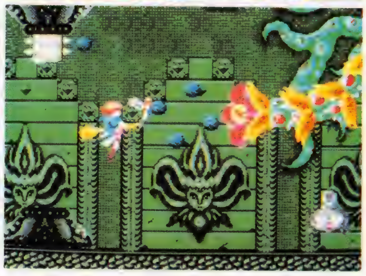
Ⓔ追尾攻撃

アイテムの有無にかかわらず、ボムボタンで気合をためると、オプションの妖精が真横に飛んでいき、耐久力の敵がいた場合は、へばりついて撃ってくれます(ボスには無効。



巷で噂のデモ画面。ストーリーは来月まで待ってくれい。


弱点の目を狙え!妖精の動きはこんな感じですね。


4面の中ボスを紹介。地蔵さんは壊すと5000点+撃ち込み点。

▼クリスタルの効果は3種類

特定の敵を倒すと出現するクリスタル。色は4色あるのですが実際には3種類しかありません。効果は次の通りです。

赤…妖星石です。気合で前項の効果が得られます。

青…同じく妖星石です。赤と青の妖星石は6つまでのストックが可能です。

黄、オレンジ…画面左下の表示されている経験値のレベルが上がります。このゲージは敵を倒しても上がります。

なお、クリスタル以外のアイテムに丸く光るボムのパワーアップアイテムがあります。

このほか、交代制で同じ主人公を操作する2PモードやTEA TIME(1個も取らないと入るシークレットボーナスが熱い!)など、来月では細かい設定をしっかり押さえた記事をお送りしよう!



ストーリーは来月公開しましょう。

NEW GAME CHAMP

いざ！魔法渦まくシューティングゾーンへ！

BLACK HEART

独裁者タラニスを倒し、連れ去られたジャンヌを救いだすのだ！

UPLから、ちょっと異色のシューティングゲームが発売されます。その名もブラックハート。

実際はスタンダードな横スクロールシューティングなのですが、その雰囲気が特異！

では、その特異さを支えるストーリーをご紹介しよう。



どろろ～ん。いよいよスタート。

白と黒の魔術師たち

魔法世界の人々が平和に暮らし続けて300年。黒魔法軍の独裁者タラニスは白魔法軍に攻撃を開始、ついに戦争が始まった。

黒魔術師ジルとジャンヌはタラニスに反抗し、平和を求めて黒魔法軍を裏切るのだが……。



1面。これがフル装備状態。



タイトル。左右にいるのはドラゴンね。

ハイ、もうお分かりでしょうが、ストーリーのほうは内容と同じでスタンダード。

操作系のほうも、8方向レバーにボタン2つとシンプルで、1つはメインファイヤー。もう1つはアイテム（ピクシー）を取ることによりファイヤーブレスという強力ショットを吐くのに使用します。

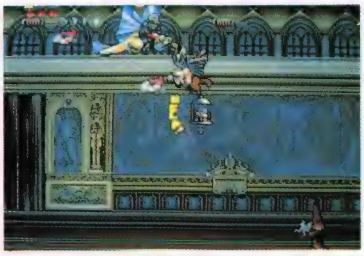
アイテムとしてはほかに、マイキャラの上下、後方に各1匹ずつ、計3匹までフェアリー（オプション）がつき、弾を撃ってくれるものと、壁や強い敵を壊すと出現し、10枚集めると1UPするコインがあります。

◀このゲーム、ショーの段階ではドラゴンで敵弾を防げたのが、発売バージョンでは防げなくなっている（すりぬけてくる）ほか、自動連射機能もなくなっているなど、横シューだけでなく、ゲーム自体苦手だけどこのゲームには目をつけていた、という人にはちょっとガッカリ。

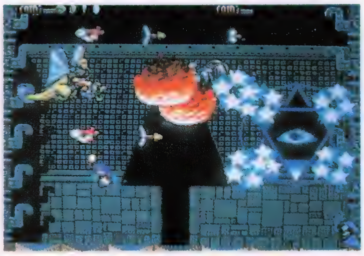
でも、当たり判定は小さい（胴体部のみ）し、地面にふれても死なないなど、細かい所にも気をくばってあるので悲しまないでも平気。コンティニューすると、ファイヤーエネルギー満タン＋フェアリー3匹つきなどサービスもあります。

とにかく、出てくるボスキャラのデザインの奇妙なことーあーいった妙な雰囲気の好きな人にはたまりませんね。

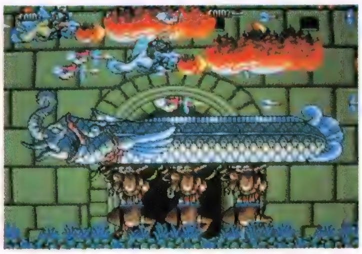
とりあえず、とっつきやすさでは定評ありなので、気軽にレッツプレイ!!2人同時もできますよ。（かる）



この鳥のような奴を倒してピクシーを助けると…。



ニッコリ！とれば下のゲージ（F・エネルギー）が増える。



2人同時だ。こいつは1面ボスで、口から吐いてるのがファイヤーブレス。



う、うわ～、追り来る顔、顔、顔!!!



オー、ノーッ!!顔熱いのネーッ!!!連射あるのみ。

城壁めがけ、撃ちまくれーっ!!

ランパート

RAMPART

中世ローマ戦闘シミュレーション

いかに修復しにくく城壁を破壊するかがポイント。そして、効率のよい修復が勝利への近道となる。



城壁を築いて、壊して、修復だ!

基本的には、昔あった対戦型の戦闘シミュレーションゲームの形式をとっている。

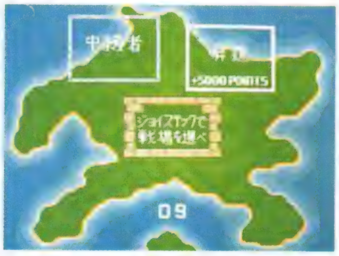
すっごく地味なゲームだけど、しっかりと戦略を考えていかないとダメ。



ここで1P、2Pをセレクトする。

いくつかある城の中から、地理的に優れているところを選び、城壁を築き、先々の展開をにらみ、砲台を設置し、戦闘開始。

戦闘のあと、城壁の修復と、自分のエリアの拡張をする。拡張できたとき、さらに砲台を設置でき、そして戦闘へ。何回か繰り返したあと、最終戦を迎え、エリアの大きいほうが勝利となる。



中級者のほうがやさしい。どうする。



地理を考えて城を決定する（1Pです）。

エリアの拡張をするとき、城壁をのばしていく作業をするのだが、この時、のばすためのブロックが、いろいろな形をしていて、修復時に難しい面を見せてくれる。ここのところがこのゲームの重要なところで、いかに早く修復し、拡張できるか、パズルゲームをやっているような気になってしまう。

パズルゲームでレバー操作などが慣れている人は、すごく有利だと思う。

プレイ方法、2P対戦もあり

このゲームは、1Pプレイもしくは、2Pプレイ（対戦になる）で遊べる。

レバー1本と、ボタン2つ。レバーでは、城、城壁、攻撃地点、ゲーム進行のセレクトなどを指定し、ボタン1つが攻撃、決定をし、もう1つのボタンが、城壁のブロックの回転をさせる。

1Pでプレイする時は、相手がコンピューター。海からくる敵をやっつけることになる。

まず城を決め、城壁ができると、砲台の設置へ。任意の場所に置くと戦闘開始。カーソルを動かし、敵戦艦を攻撃する。

一定時間がたつと戦闘終了。城壁の修復タイムとなる。

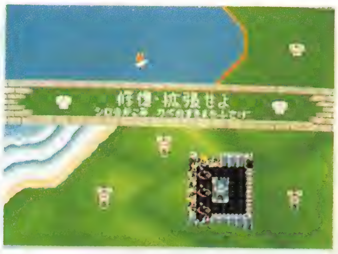
この時、修復に加えて、拡張を行い、次の戦闘で、火力のアップをする。時間内に修復できないとゲームオーバーとなる。



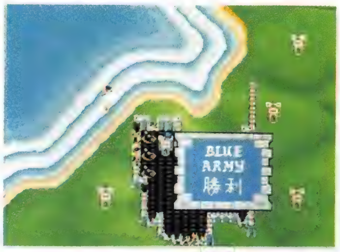
砲台を設置したら戦闘スタート!



戦闘中の画面。弾がブンブンとんでくる。



戦闘が終わると修復!



敵よりも戦力が上まわっていると勝ち!

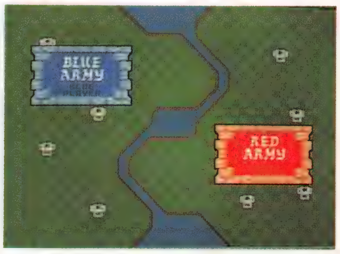
拡張できた割合に応じ、砲台もさらに設置ができる。

そして戦闘へ。これの繰り返しである。

2Pでは対戦となり、コインを投入すると、対戦するための地図がいくつか出て、その中から選び展開する。

海のある面では、城以外に戦艦も出てきて、攻撃を援護してくれる。

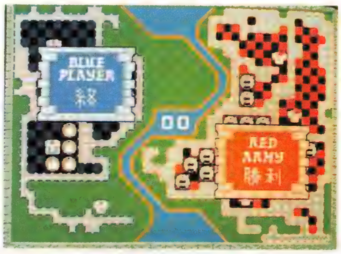
印象としては、年齢の高いところで流行するような気がする。とにかく戦略がものを言うので、性格の悪い人が勝ちだねこりゃ!（ずるずる）



これより2P。



砲台を設置し、戦うぞ!



ものすごい戦闘のあと?RED ARMYの勝利。

NEW GAME CHAMP

爆裂!!閃光!!爽快アクション!!

サンダーゾーン

すべての任務を遂行できるか？
4人の決死行が今、始まる。

▼そこは地獄サンダーゾーン!!

これは、選ばれし男たちの物語（ストーリー）。

陸、海、空、あらゆる戦闘のエキスパートにして、世界を舞台に暗躍する最高機密部隊。その中でも常にトップクラスを誇る4人…イーグル、スパイダー、スネーク、モンキー…彼らは今回も選ばれたのだ。

そして、今…。

▼ぶちかませスパークフラッシャー!!

エドワード・ランディーに続くデコのスーパーアクションゲーム、それがこの「サンダーゾーン」だ。

キャラクターシューティングのため、アクションはひかえめになっているが、その分爽快感が異常に増している。

操作方法も8方向レバーとショットボタン、特殊兵器（ボンバー）ボタンといたってシンプルで、ルールも『たちはだかる奴はぶちのめせ！』ってなノリでガンガン突き進むだけ。

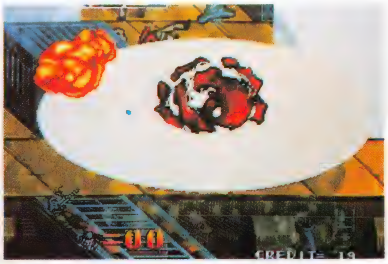
途中出てくる武器を拾うと武器チェンジ。でも前に持ってた武器はその場に残るので、交換ということになる。もちろんさらに交換も可能。

敵の攻撃を受ければ当然ダメージだが、道に落ちてる食料を食えば元気、元気！また、2人同時で1人が重傷の時は、元気なほうが肩をかしてあげる（触れるだけ）ことで、重傷側をかばうこともできる。この時は、肩をかしてるほうが操作と攻撃を担当し、重傷側は弾を撃つことだけ可能となる。攻撃を受けた場合は肩をかしてる側のみダメージを受け、重傷人はノーダメージだ。分離?したい時はBボタン（特殊兵器）。

スノーモービルやジープから降りる時もBボタンだ。

さて、このゲームで1番爽快なのは、やはり特殊兵器だろう。4人それぞれ独自の技（兵器）を持っており、破壊力は折り紙つき。ついでにいうと、4人はスタート時（復活時）に持っている武器も違うので、好みで選んでくれ。









写真上段：これがド派手な特殊兵器だ。手前がプレイヤー1、イーグルのスパークフラッシャー。奥がP2スネークのアトミッククラッシュ。爽快…。

写真下段：手前、P3のモンキーが放つメテオストーム。奥はP4スパイダーのフレームバースト。誘導するのでボスに強い。最初ストックは全員2発だ。

絶対押しだっ!!押しっ!!のKAL





（奥から見よう）あっ！スノーモービルだ!!かっぱらっちまえ！（実際は敵から奪い取る）





うぐっはがい絞めに。しかーし、レバーガチャガチャボタンバシバシで、喰え〜い!!



モンキーが放つバズーカ。2連射だが近づくと連射可能になり、最強。



スパイダーのショットガン。広範囲をカバーするが、威力、連射ともに悪し。



スネークの標準装備、ヘビーマシンガン。威力もそこそこでノーマルな武器。



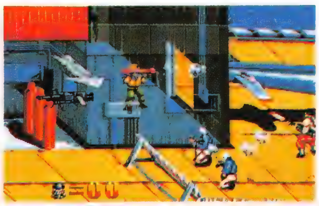
イーグルが最初から装備しているマシンガン。フルオートで最も使いやすい。



連射が効かず、命中精度も悪い対戦車ライフル。しかし〝溜め〟ると一撃必殺武器。



火炎放射器だ。イーグルは重傷のため肩を借りている。この間イーグルは無敵。



建物の中からホーミングミサイルを発射。建物の中にはアイテムが必ずある。

▼こんなもんじゃねエぜっ!!

このゲーム、とにかくいろいろなシチュエーションが盛り込まれており、純粋にバシバシ撃ちまくって、あーおもしろかった、というゲームだから、最近の複雑なゲームに嫌気がさした人は（そうでない人も）ぜひプレイしてほしい。

2ページ紹介のゲームであることは確かなのだっ!!!

天下無敵の落とし穴野郎
THE BERLINWALL

「カモーン、カモーン」の踊りが最高に笑える

待ちに待ったカネコの新作ゲームがついに登場。ベルリンの壁というゲームなのだが、写真を見てもらえばわかるように、背景にベルリンの壁の風景が使われている。ゲームのほうは、あまりベルリンの壁とは、関係なさそう。

しかし、一番このゲームで驚かされることは、このゲームの収益金の一部が日本赤十字社を通じて寄付されることだ。こんなことをしたのは、たぶんカネコが初めてだろう。

ゲームのほうも、かなり面白いできばえなので、これは二重にすごーいのだ。

▼踊れるのが特徴

操作は1レバー3ボタン。レバーでプレイヤーを動かし階段を登ったり降りたりする。3つのボタンのうち2つは、穴を掘るのと、穴を埋めるのに使用する。

残りの1つのボタンがくせ物。連打することによりプレイヤーが踊り出すのだ。すると敵が、こちらに向かって走ってくる。敵がなかなか近よらないときに使用すると効果的だぞ。

▼穴を掘って叩き落とす

スペースパニックというゲームを知っているかな? 穴を掘ってエイリアンを落とし、落ちた穴を埋めてエイリアンを下の段に落とすというゲームだ。

このゲームは、そのスペースパニックをアレンジした新感覚のゲームになっている。基本ルールは同じ。穴にはまった敵を下に叩き落とすだけ。

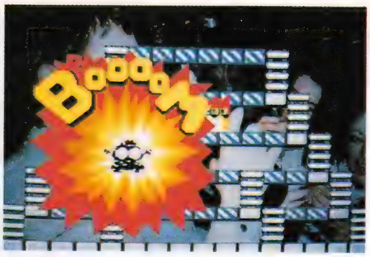
落ちた敵は爆発する。その爆発した敵の出す星に当たった敵も誘爆して死んでくれるので、案外簡単で色々なテクニックがあり奥が深いぞ。

2段落とさないと死なない敵や、3段落とさないと死なない敵もいるぞ。

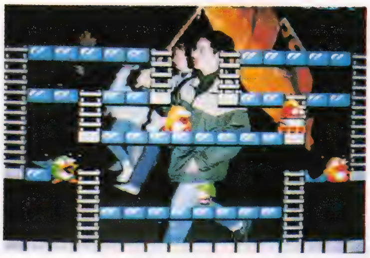
▼お助けアイテム

敵をやっつけたときに、たまにアイテムが出る。

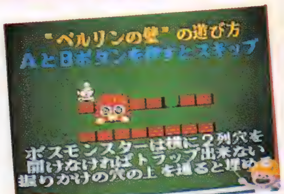
点数が2倍になるアイテムや、敵を眠らせるアイテムなど色々あって、飽きさせないぞ。（からき）



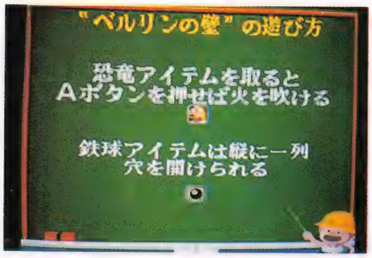
爆弾野郎をやっつけると誘爆範囲がでっかーいぞ。


あせるペンギン2種類。右のは、一口がちくわになっている。


タコさんのスリーピングタイム。よだれがなんともいえずグー。



ボスモンスターはでかい。こいつのほかにタコやロボットがいる。



アイテムは、どれも使えるものばかり。恐竜アイテムなんかは熱そうだ。

100%の実戦感覚! 操作も簡単、すぐとけ込める
クラッチヒッター

プロ野球ファンよ喜べ。夢の対決、にっくき選手をやっつける、思いのまま。ビールと枝豆を捨て、ゲーセンへGO!

▼リアル

セガから本格的リアルプロ野球ゲーム「クラッチヒッター」が発売になります。操作方法などは図を見てもらうとして、このゲームがこれまでの野球ゲームとどう違うのか、そこら辺を説明しましょう。

▼楽しみ方は3とおり

その1、何と登場球団、選手のすべてが実名。

そればかりではなく、各選手の背番号や動きのクセ（フォーム）までをもリアルに再現しているので、「野茂だな!」とか、「あっこれは落合だ」とかいった具合いに、その動きから選手の名前をあてることだってできるのだ。けっこう似てるぞ。データもバッチリ。微妙なかけひきも楽しめる。

その2、何と日本シリーズ、オールスターゲーム、12球団対抗のトーナメントと、面白さが異なる3つのゲームモードが選べるのだ。

これにより、あの選手、この選手と夢の対決が可能になったわけだ。

その3、こりにこった演出もこのゲームのウリの一つ。ファインプレーが出ると、アップでその瞬間をとらえたり、ホームランのリプレイがでたりと盛りだくさん。

他にも、試合状況に応じて歓声や応援が変化したりもするのだ。

細かい点でも演出がゆき届き、興フン度120%だ!

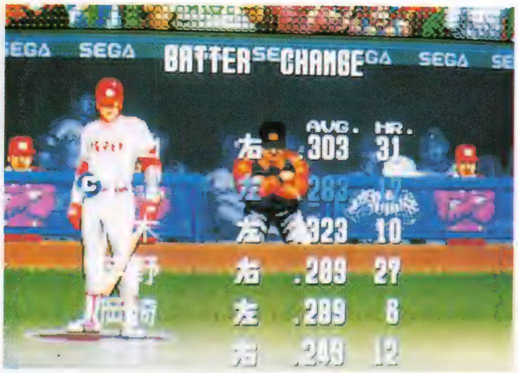
以上、野球大一っ好きという人にはこたえられないかな?（かる）

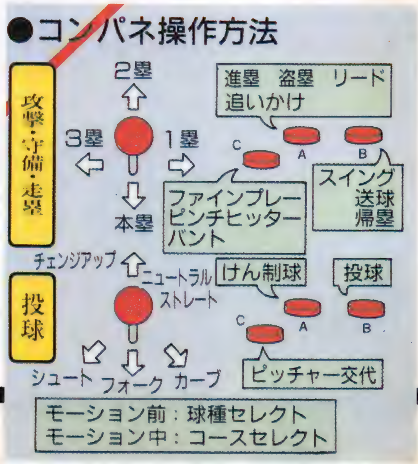


見よ! ホームランのリプレイだ。コレですよ、コレ。



テレビ観戦さながらにゲームに参加できるのだ。





1粒で3度おいしい、カプコンのニューシステム!!
ワンダー・3

©カプコン

WONDER 3 / W3 / 3 GAMES IN 1 BOARD

ストリートファイターⅡが絶好調のカプコンがニューシステムを発表だ!! それがなんと1枚の基板で3つのゲームがプレイできるという、お楽しみ3倍システムだぞ!!

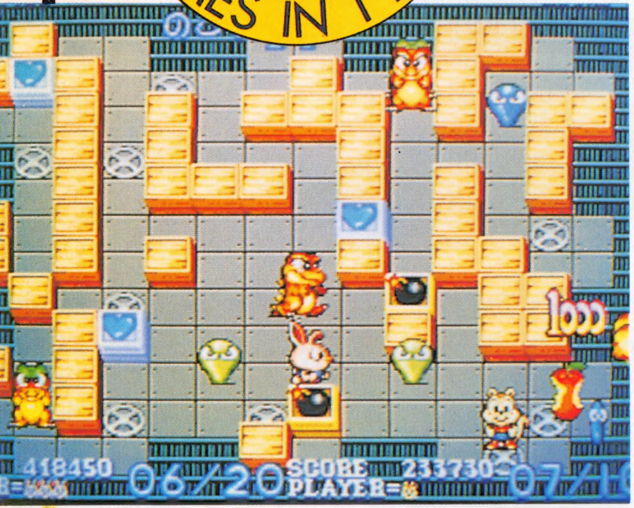
1台の筐体のなかに複数のゲーム基板をセットして、いろいろ好きなゲームを選択してプレイできるものはあったが、今回カプコンから発表されたのはそれとはまったく違うもの。

1枚のCPシステムの基板のなかに3つのゲームのプログラムが入っていて、それを選んでプレイできるので、いままでの普通の筐体でも使えるようになっている。

それではどんなソフトが入っているのかのぞいてみよう。

ドンプル

ドン君・プル君大活躍のパズルアクション



パターン開発競争の再開の予感が……。

木箱のブロックをぶつけて敵のスライムやドラゴンをすべて倒すとステージクリア。ハートのブロックを3つ並べると敵がフルーツに変わって1UPだ。バクダンのブロックは要注意。うまく使わないと墓穴を掘るぞ!!

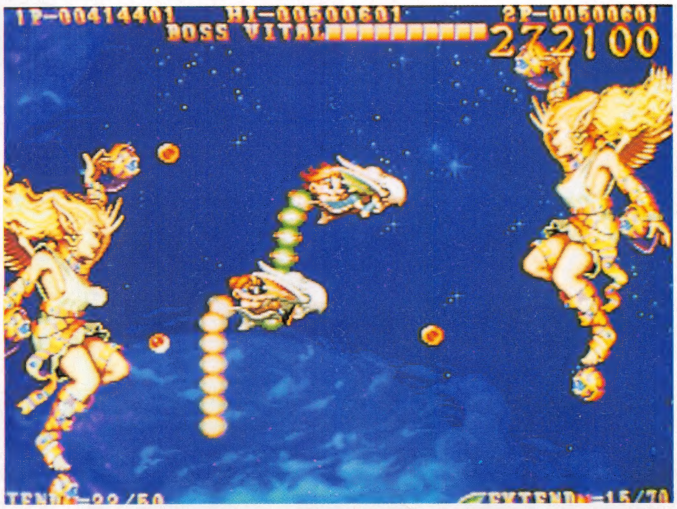
CHARIOT (チャリオット)

チャリオット(伝説の乗り物)に乗って冒険の旅へ……。

7つのステージを伝説の翼「チャリオット」に乗って妖精に立ち向かう、横スクロールシューティングだ。

特徴は「テイル・ショット」と呼ばれるもので、一定時間エネルギーをためると強力なため撃ちになるというもの。

この独特のテイル・ショットの使いこなしが、このゲームのポイントだ!



なかなかキレイな妖精のオネエちゃんだけど、このあとが……。

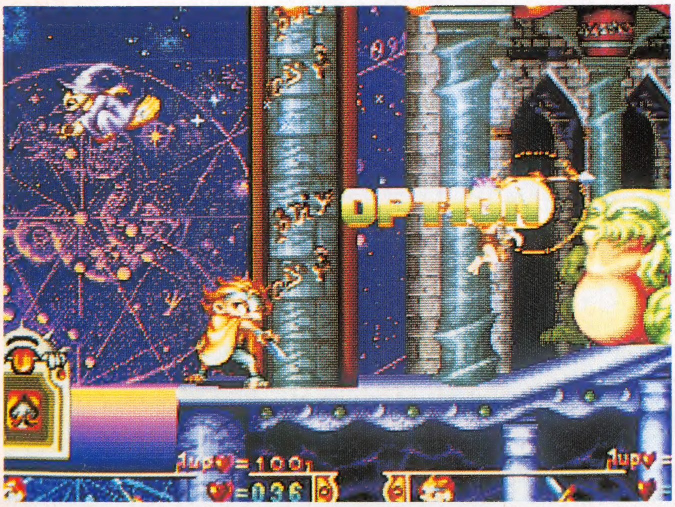
ROOSTERS (ルースターズ)

ポップリアルなファンタジーのアクションシューティング。

冒険家たち(ルースターズ)がファンタジックな妖精の世界を冒険する、アクションゲーム。

ルースターズの攻撃には、パウンド・ショット、ハイパー・ショット、テイル・ショットなどがあり、使いわけがかんじん。

キャラクターはなかなかユニークなものが登場するのでそれもお楽しみだ。



おお、何と美しい! まさにワンダーな世界。

3つのパワフルゲームが1つの基板にスッポリ入った！

WONDER 3
W3
3 GAMES IN 1 BOARD

アクション、シューティング、パズルゲームと
バラエティ豊かな3つのゲームが一つの
基板に入った「ワンダー　3(スリー)」。
それぞれがCPシステム機能を
充分に生かした奥深い
パワフルなゲームです。
欲ばりゲーム「ワンダー　3(スリー)」、
CPシステム第15弾！

CPシステム 第15弾

アクション

ROOSTERS™
—チャリオットを探して—

ファンタジックな世界にテンポ良く展開する
ユニークなキャラクターのアクションゲーム。





シューティング

チャリオット CHARIOT™
〜天空への旅〜

伝説の翼「チャリオット」を駆って変化に富んだ
7つのステージをかけめぐるプレーヤー。
独得の「テイル・ショット」を使いこなせ！





パ ズ ル

ドンプル™

「わかりやすく」しかも「奥の深い」パズルゲーム。
ゲーム初心者も、ゲームの達人もそれぞれに
タップリ楽しめます。2人同時プレイ、途中参加
コンティニュー可。



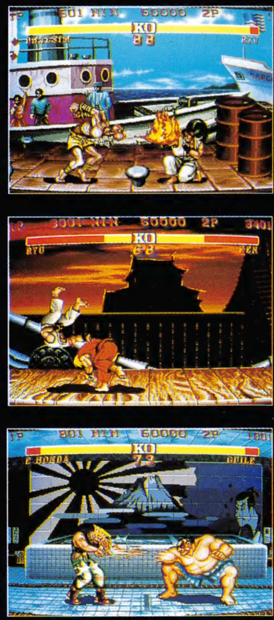


株式会社カプコン®
本　社／〒540 大阪市中央区大手通り1-4-12(カプコンビル)
東京支店／〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18(広尾オフィスビル)

カプコンのゲームをプレーしての感想をハガキに書いて、
大阪カプコンへお送り下さい。
PGCカードを差し上げます。
(住所・氏名・年令・職業・電話番号もお忘れなく)

CAPCOM

更に続く果てしなき闘い



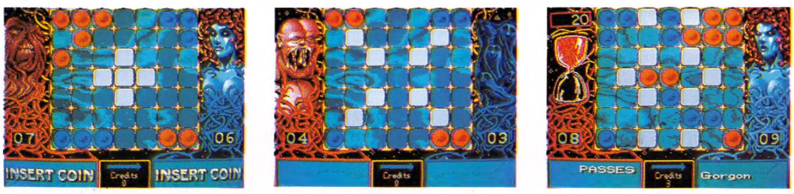
STREET FIGHTER II™

コンピュータ対戦時に挑戦してくるエイリアン達

思考型パズルゲーム

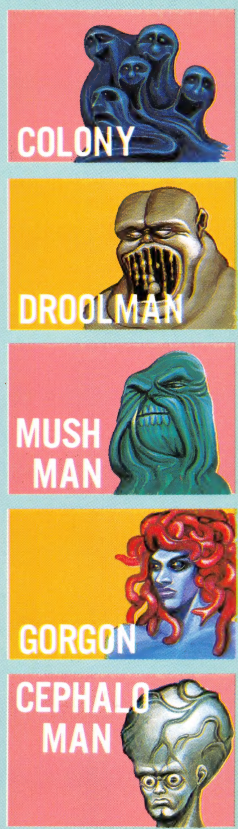


2人同時プレイ可能



赤と青、交互にコマを進めて行きます。全ての空タイルがコマで埋めつくされた時に、コマ数が多い方が勝者です。

能力・性格ともにそれぞれ特長を持つ。



ゲーメスト
July 7 1991
No.59
平成3年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第7号通巻59号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価500円(本体485円)送料68円

雑誌03659-7 Printed in Japan